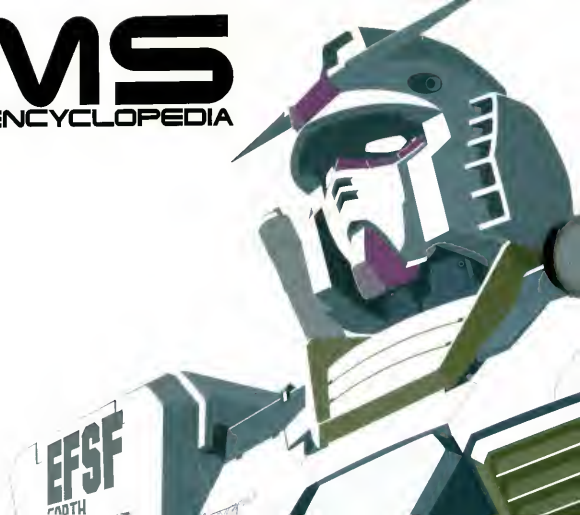


MS

ENCYCLOPEDIA



MOBILE SUIT GUNDAM U.C.BOX

MOBILE SUIT GUNDAM
MOBILE SUIT GUNDAM I
MOBILE SUIT GUNDAM II
MOBILE SUIT GUNDAM III
MOBILE SUIT Z GUNDAM
MOBILE SUIT GUNDAM Z2
MOBILE SUIT GUNDAM
CHAR'S COUNTER ATTACK
MOBILE SUIT GUNDAM DOB0
WAR IN THE POCKET
MOBILE SUIT GUNDAM F91
MOBILE SUIT GUNDAM DOB3
STARJEST MEMORY
MOBILE SUIT GUNDAM DOB3
LAST SUIT OF ZEON

MOBILE SUIT V GUNDAM
MOBILE SUIT GUNDAM
THE ORTH MS TEAM

MS-X MOBILE SUIT X
Z-MSV Z MOBILE SUIT VARIATION
Z2,CCA-MSV
Z2,CHAR'S COUNTER ATTACK MOBILE SUIT VARIATION

GUNDAM SENTINEL
MOBILE SUIT GUNDAM DOUBLE-FAKE
M-MSV MISSING MOBILE SUIT VARIATION
MOBILE SUIT GUNDAM F90
MOBILE SUIT GUNDAM
BILHOUTTS FORMULA 91 IN U.C.123

AND THE OTHER...

MS

ENCYCLOPEDIA

MOBILE SUIT GUNDAM U.C.BOX

機動戦士ガンダム MS大図鑑 宇宙世紀ボックス

■セット内容(化粧ケース入り)■

MS大図鑑

- no.01_一年戦争編
- no.02_グリプス戦争編
- no.03_アクシズ戦争編
- no.04_MS開発戦争編
- no.05_コスモ・パビロニア諸国戦争編
- no.06_デラーズ紛争編・上
- no.07_デラーズ紛争編・下
- no.08_ガンダム大鑑
- no.09_ザンスカール戦争編・上
- no.10_ザンスカール戦争編・下
- no.11_一年戦争外伝(新刊)
- no.12_キャラクター大図鑑 I巻
- no.13_キャラクター大図鑑 II巻
- no.14_メカニック大図鑑
- no.15_戦術戦術大図鑑〜一年戦争全記録〜
- Appendix_EBバイブル(新刊)

■封入特典■

ガシャポンHGシリーズトランスMSセレクション
MS-06FS ガルマ専用ザク

ISBN4-8402-2944-9

C0076 ¥10000E



9784840229449

 MediaWorks

発行●メディアワークス

価格: 本体10,000円

※消費税が別に加算されます



1920076100000

MS

ENCYCLOPEDIA

© 1999 MediaWorks

このダンボールは商品を保護・輸送するためのものです。
汚れ、破損による交換には応じかねますので、ご了承下さい。

MS
ENCYCLOPEDIA

スリップ在中▶

MOBILE SUIT GUNDAM U.C.BOX

機動戦士ガンダム MS大図鑑 宇宙世紀ボックス

■セット内容(化粧ケース入り)■

MS大図鑑

no.01_一年戦争編

no.02_グリプス戦争編

no.03_アクス戦争編

no.04_MS開発戦争編

no.05_コスモ・バビロニア建国戦争編

no.06_デラズ紛争編・上

no.07_デラズ紛争編・下

no.08_ガンダム大鑑

no.09_ザンスカール戦争編・上

no.10_ザンスカール戦争編・下

no.11_一年戦争外伝(新刊)

no.12_キャラクター大図鑑 Ⅰ巻

no.13_キャラクター大図鑑 Ⅱ巻

no.14_メカニック大図鑑

no.15_戦略戦術大図鑑〜一年戦争全記録〜

Appendix_EBバイブル(新刊)

■封入特典■

ガシャポンHGシリーズ H183セクション

MS-06FS ガルマ専用ザク

このダンボールは商品を保護・輸送するためのものです。
汚れ、破損による交換には応じかねますので、ご了承下さい。

ISBN4-8402-2944-9

C0076 ¥10000E

m MediaWorks

発売●メディアワークス

価格: 本体10,000円

※消費税が別に加算されます

10/23/2000



9784840229449



1920076100000

MS

ENCYCLOPEDIA

© 創元エージェンシー・サンライズ

MS

ENCYCLOPEDIA

機動戦士ガンダム
MS大図鑑 宇宙世紀ボックス

MS ENCYCLOPEDIA

機動戦士ガンダム
MS大図鑑 宇宙世紀ボックス

MS NO.01

MS-0100
(PART I)

ENCYCLOPEDIA



MOBILE SUIT GUNDAM
MEVILIA SUIT VARIATION
MOBILE SUIT GUNDAM 0080
WAR IN THE POCKET

MS ENCYCLOPEDIA

NO.02

MS大図鑑
[PART2 グリプス戦争編]

MOBILE SUIT 2 GUNDAM
MOBILE SUIT GUNDAM 22

MS ENCYCLOPEDIA

NO.03

MS大図鑑
[PART 1 アクスズ戦争編]

EFSE
EARTH
FEDERATION
SPACE
FORCE

MOBILE SUIT GUNDOAM
CHAR'S COUNTER ATTACK

MOBILE SUIT GUNDOAM OOBO
WAR IN THE POCKET

MOBILE SUIT GUNDOAM DOUBLE-FAKE

Setc.

MS NO.04

MS大辞典
[PART4_MS新外装企画]

MS ENCYCLOPEDIA

MOBILE SUIT GUNDAM F90
M-MSV (MOTHER MOBILE SUIT VARIATION)

MS ENCYCLOPEDIA

NO.05

MS主戰機
(PART.2: C-V機戰中篇)



MOBILE SUIT GUNDAM F91

MS ENCYCLOPEDIA

NO.06

MS大辞典
PART6 テラーズ戦争編・上



MOBILE SUIT GUNDAM 0080
UNPAID MEMORY

MS NO.07

MS大図鑑
[PART.7] デラース編

MS ENCYCLOPEDIA



MOBILE SUIT GUNDAM 0089
LAST BLITZ OF 2500

MS ENCYCLOPEDIA

NO.08

MS大図鑑
[PART.8 SPECIALガンダム大図鑑]



THE ALL GUNDAM
図鑑・78-2 RX-78-2

AGE
21.10.11.11.11

MS NO.08

MSX
[PART.9:ガンダムシリーズ編・上]

MS ENCYCLOPEDIA



MS ENCYCLOPEDIA

NO.10

MS No.10 ザンスカル戦艦レド



MOBILE SUIT V GUNDAM

MS ENCYCLOPEDIA

NO.11

MS大正統
[PART.11] 一年戦争外伝

MOBILE SUIT GUNDAM
THE 00TH MS TEAM

MOBILE SUIT GUNDAM 0080
WAR IN THE POCKET

FFSF



CHARACTER ENCYCLOPEDIA

NO.12

キャラクター大図鑑 1巻
[PART.12]



CHARACTER PROFILE 01

CHARACTER ENCYCLOPEDIA NO.13

キャラクター大図鑑 13巻
[PART.13]



MECHANIC ENCYCLOPEDIA

NO.14

メカニック大図鑑
[PART.14]



MECHANIC

STRATEGY ENCYCLOPEDIA NO.13

地球聯邦大國篇
PART.15 [一年戰爭全記錄]



623

HISTORY OF ONE YEAR WAR

ENTERTAINMENT BIBLE .1

機動戦士ガンダム

MS大図鑑

【PART.1 一年戦争編】



ENTERTAINMENT BIBLE

ENTERTAINMENT BIBLE .2

機動戦士ガンダム

MS大図鑑

【PART.2 グリプス戦争編】



EB

ENTERTAINMENT BIBLE

ENTERTAINMENT BIBLE .3

機動戦士ガンダム

MS大図鑑

【PART.3アクシズ戦争編】



EB

ENTERTAINMENT BIBLE

ENTERTAINMENT BIBLE. 25

機動戦士ガンダム

MS大図鑑

【PART.4 MS開発戦争編】



EB

ENTERTAINMENT BIBLE

ENTERTAINMENT BIBLE .29

機動戦士ガンダム

キャラクター 大図鑑Ⅱ 卷



ENTERTAINMENT BIBLE

ENTERTAINMENT BIBLE.33

機動戦士ガンダム

キャラクター 大図鑑Ⅲ 卷



EB

ENTERTAINMENT BIBLE

ENTERTAINMENT BIBLE.35

機動戦士ガンダム

MS大図鑑

【PART.5C・バビロニア建国戦争編】



EB

ENTERTAINMENT BIBLE

ENTERTAINMENT BIBLE.37

機動戦士ガンダム

メカニックス 大図鑑



ENTERTAINMENT BIBLE

ENTERTAINMENT BIBLE.39

機動戦士ガンダム

戦略戦術大図鑑

～1年戦争全記録



EB

ENTERTAINMENT BIBLE

ENTERTAINMENT BIBLE.42

機動戦士ガンダム

MS大図鑑

【PART.6 デラーズ紛争編〈上〉】



ENTERTAINMENT BIBLE

ENTERTAINMENT BIBLE.46

機動戦士ガンダム

MS大図鑑

【PART.7 デラーズ紛争編〈下〉】



EB

ENTERTAINMENT BIBLE

ENTERTAINMENT BIBLE.52

機動戦士ガンダム

MS大図鑑

【PART.8 SPECIALガンダム大鑑】



EB

ENTERTAINMENT BIBLE

DENGEKI
ENTERTAINMENT
BIBLE

【ザンスカール戦争編】(上)

機動
戦士

ガンダム大図鑑

1



DENGEKI
ENTERTAINMENT BIBLE

【ザンスカール戦争編】(下)

機動
戦士

ガンダム大図鑑

2



EB

BIBLE

MAKING OF EB

宇宙世紀ボックス【特別付録】 EB バイブル

メイキング・オブ・EB





画：石橋謙一

ENTERTAINMENT BIBLE.1

機動戦士ガンダム **MS大図鑑**
[PART.1 一年戦争編]

- 1989年2月20日発行
- 発売元：株式会社バンダイ
- 定価：700円（本体680円）



画：石橋謙一

ENTERTAINMENT BIBLE.2

機動戦士ガンダム **MS大図鑑**
【PART.2 グリプス戦争編】

- 1989年3月31日発行
- 発売元：株式会社バンダイ
- 定価：721円（本体700円）



画：石橋謙一

ENTERTAINMENT BIBLE.3

機動戦士ガンダム **MS大図鑑**
【PART.3 アクシズ戦争編】

- 1989年6月20日発行
- 発売元：株式会社バンダイ
- 定価：720円（本体699円）



画：石橋謙一

ENTERTAINMENT BIBLE.25

機動戦士ガンダム **MS 大図鑑**
【PART.4 MS 開発戦争編】

- 1991年2月15日発行
- 発売元：株式会社バンダイ
- 定価：780円（本体757円）

ENTERTAINMENT BIBLE.29

機動戦士ガンダム

キャラクター 大図鑑Ⅱ巻



EB

ENTERTAINMENT BIBLE

画：安彦良和

ENTERTAINMENT BIBLE.29

機動戦士ガンダム

キャラクター大図鑑 I 巻

- 1991年3月10日発行
- 発売元：株式会社バンダイ
- 定価：780円（本体757円）



原画：北爪宏幸

ENTERTAINMENT BIBLE.33

機動戦士ガンダム

キャラクター大図鑑 Ⅱ巻

- 1991年4月30日発行
- 発売元：株式会社バンダイ
- 定価：780円（本体757円）



画：石橋謙一

ENTERTAINMENT BIBLE.35

機動戦士ガンダム **MS大図鑑**
【PART.5 C・バビロニア建国戦争編】

- 1991年6月20日発行
- 発売元：株式会社バンダイ
- 定価：800円（本体777円）



画：伊東守

ENTERTAINMENT BIBLE.37

機動戦士ガンダム

メカニック大図鑑

- 1991年8月10日発行
- 発売元：株式会社バンダイ
- 定価：800円（本体777円）



画：伊東守

ENTERTAINMENT BIBLE.39

機動戦士ガンダム **戦略戦術大図鑑**
【一年戦争全記録】

- 1991年12月1日発行
- 発売元：株式会社バンダイ
- 定価：880円（本体854円）



画：石橋謙一

ENTERTAINMENT BIBLE.42

機動戦士ガンダム **MS大図鑑**
【PART.6 デラーズ紛争編〈上〉】

- 1992年2月29日発行
- 発売元：株式会社バンダイ
- 定価：800円（本体777円）

ENTERTAINMENT BIBLE.46

機動戦士ガンダム

MS大図鑑

【PART.7 デラーズ紛争編〈下〉】



ENTERTAINMENT BIBLE

画：伊東守

ENTERTAINMENT BIBLE.46

機動戦士ガンダム **MS大図鑑**

【PART.7 デラーズ紛争編〈下〉】

■ 1992年6月30日発行

■ 発売元：株式会社バンダイ

■ 定価：800円（本体777円）



画：開田裕治

ENTERTAINMENT BIBLE.52

機動戦士ガンダム **MS 大図鑑**
[PART.8 SPECIALガンダム大鑑]

- 1993年2月28日発行
- 発売元：株式会社バンダイ
- 定価：880円（本体854円）

DENGEKI
ENTERTAINMENT
BIBLE

【ザンスカール戦争編】(上)

機動
戦士
ガンダム
大図鑑
1



画：上田信

ENTERTAINMENT BIBLE.

機動戦士ガンダム大図鑑 1
【ザンスカール戦争編 〈上〉】

- 1994年2月25日発行
- 発行元：株式会社メディアワークス
- 発売元：株式会社主婦の友社
- 定価：880円（本体854円）



画：石橋謙一

ENTERTAINMENT BIBLE

機動戦士ガンダム大図鑑2

【ザンスカール戦争編 下】

- 1994年7月15日発行
- 発行元：株式会社メディアワークス
- 発売元：株式会社主婦の友社
- 定価：880円（本体854円）

MOBILE SUIT GUNDAM

封入特典

ガシャポンHGシリーズ HMSセレクション MS-06FS ガルマ専用ザク



MS ENCYCLOPEDIA 機動戦士 ガンダム MS大図鑑 宇宙世紀ボックス

■機体解説■

一年戦争におけるモビルスーツの代名詞
と言えば、MS-06FザクⅡである。大戦
中の生産数は3000以上と言われ、一説
には8000という数字が上がることもあ
るジオン軍最大の量産機だ。黄土色に塗
られガルマ・ザビ大佐専用として供給さ
れたFS型は、F型のマイナーチェンジバ
ージョンで、ガルマ大佐以外では一部ト
ップ・エースや高級将官向けにごくわず
かだけ生産された。ちなみにガルマ大佐
がこの機体に搭乗することはほとんど無
かったと言われ、実戦での活躍はほとん
ど報告されていないが、同じFS型に一
時期搭乗していたとされている、ジオン
軍トップ・エースの一人ギャビー・ハザ
ード中佐は（他の搭乗機と合算ではある
が）MS撃墜：138、戦艦撃破2の成績
を残している。

■機体データ■

頭頂高：17.5m 本体重量：56.2t
武 装：シールド、頭部ガトリング砲×4
ヒート・ホーク、ザク・マシンガン
ザク・バズーカ



好評発売中のガシャポンHGシリーズ・HMSセレク
ションから宇宙世紀ボックス専用商品として企画しました。
頭部は新規造形し、ボディも一部改良も行われています。
また現行商品のザク、シャア専用ザクには無いヒート
ホークも付属しています。

協力：(株)バンダイ・ベンダー事業部

宇宙世紀ボックス【特別付録】

EBバイブル

～メイキング・オブEB～

SPECIAL ISSUE

EBとその時代

エンターテインメント・バイブル＝EB。80年代もはや終わろうとしている頃、バンダイ出版課がスタートさせたこの“聖書（新書）サイズのエンターテインメント小百科”とでも言うべきシリーズの記念すべき第一号は、1989年1月に発売された『機動戦士ガンダム MS大図鑑PART.1 一年戦争編』だった。“フィルムの裏側にある宇宙世紀”の姿を描いた本書は、多くのファンの間ではまさに“ガンダム・バイブル”として迎えられた。そして以後、94年までの間に14冊にもものぼるガンダム関連の同シリーズが発行されることとなる。

一方、現在の“オフィシャル”という言葉の元、その体系がかつて無い程に整理された“21世紀のガンダム”という視点においては、本シリーズは賛否両論の意見が分かれるものでもある。それは、平たく言えば「映像＝サンライズではなく、EBが作り出した宇宙世紀の事実」が数多くあるということによるものだ。しかし、それはあくまで“現在の視点”でしかない。EBのガンダム・シリーズは確実に一時代を築いたことは間違いないのだから。

それでは、この“ガンダム史を駆け抜けた彗星”は一体どのような時代の要請で生まれたのだろうか。今回の全集発売にあたり、特別付録として当時のスタッフ、サンライズ関係者の取材をまじえ、その誕生の姿を追ってみることにしよう。

（以下ページ文中敬称略）

フィルムを飛び出した ガンダム・ワールドとMS

文・石井誠

EB登場の背景には、ガンダム世界が映像で描かれた以上に広がりを見せたことが挙げられる。ここではEB登場までの模型、出版媒体でのガンダム(II MS史)を紐解いてみよう。

『ENTERTAINMENT BIBLE』シリーズ(以下、EBシリーズ)の記念すべき第一弾「機動戦士ガンダム MS大図鑑 PART1・一年戦争編」は、ガンダム放送開始10周年にあたる1989年に、バンダイ出版課から発売された。

『ガンダム』を題材としたEBシリーズは、のちに14冊という大シリーズとなるが、そのはじめは『MS大図鑑』という名が示すように、主にMSという兵器を中心に、映像の『ガンダム』の中では描かれることのなかった宇宙世紀の世界観をより深く掘り下げたものだった。

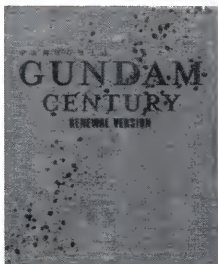
『機動戦士ガンダム』(以下、ファーストガンダム)で描かれた宇宙世紀という世界観は、当初は単に物語を進める上でのツールに過ぎなかったが、その後10年の間に『機動戦士Zガンダム』をはじめとした続編作品にその作品世界が継続されただけ

でなく、書籍や雑誌、ガンダムのプラモデルシリーズ(以下ガンプラ)の商品展開などによって、さまざまな『解釈』が盛り込まれた広大な世界となっていた。

そしてEBシリーズは、これまで過去に展開された『宇宙世紀解釈論』をこの時点で総合するという体裁の内容となり、その後のガンダム史に様々な意味で強い影響を残すシリーズとなっていた。ここではまず、EBシリーズを論じる前にその礎となった映像以外の『ガンダム史』を振り返ってみよう。

『ガンダムセンチュリー』が見せたMSの新たな切り口

『ファーストガンダム』という作品は、物語のテーマ性、各話のドラマ性、キャラクターの構築など、列挙すればキリがない



ガンダムセンチュリー

●81年にみのり書房より刊行された。編集人は当時同社から発刊されていた『OUT』の編集長、大徳哲雄氏（現、樹想社代表）。00年に銀河出版より復刻再販されている。

ほどの魅力を持ち、テレビ放送後から、各アニメ誌がそれらの要素をこぞって特集していった。一方で『ファーストガンダム』は、SFに関して造詣が深いスタジオぬえをブレーンに迎えることで、作品内に当時のアニメーション作品では例のなかった緻密なSF的世界観を構築し、宇宙世紀という世界は映像内では収まりきらない『裏設定』を数多くはらむこととなった。もちろん、こういったSF的な世界観もファンの心を捉えていた。そして81年の9月、その後のガンダム史に大きな影響を与えるムック本が発売される。みのり書房刊の『ガンダムセンチュ

リー』である。このムックは、前述のスタジオぬえのスタッフが中心となり、宇宙世紀のミリタリズムとSF的なバックボーンを独自の解釈を絡めて展開。『ザクⅡF型』といったMSの運用別バリエーションの登場はここが初出であり、宇宙世紀をよりディープに掘り下げることでファンの注目を集めた。本書は普通のアニメファンにとっては、内容的にハードルが高い本であったが、ミリタリーやSFといった観点から傾倒したガンダムファンたちには、『バイブル』とまで呼ばれるほど、熱狂的に迎えられることとなった。

また、『ガンダムセンチュリー』に先駆けて、81年5月発売の講談社テレビマガジンデラックス『劇場アニメグラフィック機動戦士ガンダム』にて、大河原邦男氏がザクのバリエーション（砂漠用、水中用、迷彩タイプ、ザクキャノン）のイラストを発表。MSの表現もまた、劇中の描かれ方から飛び出しつつあった。

一方、『ファーストガンダム』の放送終了後、80年7月にはバンダイからガンダムのプラモデルシリーズ（以下、ガンブ）が発売。再放送による『ファーストガンダム』の再評価にあわせて、徐々に盛り上がりを見せ、81年から82年にかけて劇場版



HOW TO BUILD GAUNDAM

●ホビージャパン社より81年に刊行されたガンブラムック。21世紀の今日に至るまで、ガンブラムファンのバイブルとして、語り草になっている伝説の本。

3部作の公開時には、社会現象とも呼べるガンブラム・ブームを巻き起こした。老舗ホビー誌の『ホビージャパン』誌上では、小田雅弘や川口克己、高橋昌也らモデラー集団ストリームベースの面々を中心に、MSの解釈の幅を広げ、戦車模型をはじめとするスケールモデル的な模型製作法でガンブラムを製作するムーブメントが起きた。それらの作例が掲載されたムック本『HOW TO BUILD GUNDAM』（81年1冊目、82年に2

冊目が刊行）は、当時のガンブラムファンに大きな影響を与えた。

MSVという一大ムーブメントと『模型情報』『B-C-CLUB』

そして、80年から82年にかけて、ガンブラムは劇中に登場するMSすべてを商品化し尽くし、劇中に登場しなかったボツ案のMSまで製品化された。劇場版の公開が終わると、ブームはやや沈静化したものの、新製品を望む声はまだまだ大きかった。

そんな折り、82年に講談社から発売された『SFプラモブック1 機動戦士ガンダム』で大河原邦男が『ガンダムセンチュリー』で文章としてしか登場していなかったMS-06R高機動型ザクⅡのイラストを発表。これは、その後のガンブラシーンに大きな影響を与えることになる。

こうして、『ガンダムセンチュリー』を経て、より兵器的な解釈がくわえられたMSは、モビルスーツバリエーション（以下、MSV）と呼ばれ、当時精力的にガンブラムを取り上げていた講談社の児童誌『コミックボンボン』誌上にて、模型作例や新たなバリエーションが次々と掲載される。

MSVは、新たなガンダムの潮流を望むファンに受け入れら



模型情報 MJ マテリアル

●模型情報の別冊が『MJ マテリアル』である。題材はアニメ、特撮だけではなく、当時ではまだ珍しかった美少女フィギュアなども取り扱っていた。

れ、バンダイもMSVの商品化を決定、83年からリリースがスタートした。また、バンダイが模型店頭で販売していた自社商品の情報誌『模型情報』に『コミックボンボン』と連動する形で、MSV関連の記事を掲載。戦記ものをベースに、独自のエースパイロットやMS部隊、オリジナルマーキングなどミリタリー要素の強い形を展開していく。MSVは、MSの魅力の一つとして確立されたミリタリー色がクローズアップされ、世界観をより深く楽しむ方法を提示したが、その一方でフィルムとはほとんど関係ない独自の設定が数多く作られていくことと

なる。

こうして、『映像作品としてのガンダム』が存在しない間も、プラモデルとそれに関連した書籍や雑誌といった媒体によってガンダムは生き続け、85年には待望の新作『機動戦士Zガンダム』がスタートする。本作品では新たに変形という要素が加えられたことで、MSの兵器としての表現の幅は、MSV以上に広がっていった。

80年代後半 “ガンダム何でもあり”の時代

また、この頃にはメカニックデザイナーというそれまで裏方であった職業が注目され始めた時期であり、雑誌媒体ではデザイナーをフューチャーした企画もスタートしはじめる。

85年の11月には、『模型情報』の豪華版とも言える雑誌『B-I CLUB』が創刊。『Zガンダム』でメカデザインを務めた藤田一己による『Z-MSV』をはじめ、近藤和久や小林誠によるオリジナルのガンダムコミックの連載という流れを生む。これらのムーブメントにより、ガンダムの世界観は映像以外のメディアで、さらなる広がりを見せつつあった。



B-CLUB

●第1号はカーモデルやバイクなどの作例記事を中心に構成されていた、模型情報の増刊であった。2号から定期刊行化され、書店で本格的に販売された。

翌86年には、『機動戦士ガンダムZZ』の放送がスタートするが、テレビアニメとしてのガンダムは、視聴率的にも商品売り上げ的にもファーストの再来というわけにはいかないという結果に終わる。しかし、その一方では、先に述べたデザイナー主導もしくは雑誌媒体主導のガンダム企画が乱立する時期に突入。宇宙世紀の公式設定が半ば無視されたコミックスや、デザインやイメージ主導のMSが多く登場。もはやガンダム（ⅡMS）は「なんでもあり」の混乱期を迎えていた。

現在の視点から見ると、この頃は世界観の統一という意味では複雑奇形化し、收拾のつかない状況だったといえるだろう。

それは、MSVから始まった新規解釈の許容を許すガンダムの世界観が、クリエイターの欲求を刺激した結果だったのかもしれない。

しかし、こうした混乱期の中には、現在でも高い評価を得ている秀作も誕生している。87年から『モデルグラフィックス』誌で連載が開始された『ガンダムセンチネル』は、『ガンダムセンチナリー』から進化したガンダムのサイドストーリーとも言うべきものだった。カトキハジメによる説得力のあるMSのデザイン、『ガンダムセンチナリー』のSF的考証を引き継ぎ、宇宙世紀の世界観を考証された舞台設定など、注目される作品となったのである。

そして88年には富野由悠季監督による初のオリジナル劇場用アニメとして『機動戦士ガンダム 逆襲のシャア』が公開される。アムロとシャアの決着を描いた物語の登場によって、一年戦争を舞台とした物語から連綿と続いた『機動戦士ガンダム』という作品に、本当の意味でひと区切りがつくこととなる。

10年目に登場した『ポケ戦』とジャンルの成熟化



ガンダムセンチネル

●大日本絵画社が刊行する『月刊モデルグラフィックス』の増刊として発売。カトキハジメの名を世に知らしめたブラモムック。現在も書店などで発売中。

そして、EBシリーズが登場した89年。『機動戦士ガンダム』生誕10周年のこの年、OVA『機動戦士ガンダム0080 ポケットの中の戦争』のリリースがスタートする。富野監督以外の初のガンダム作品である本作品は、ジオン軍人を主人公とした戦記的な物語、ミリタリーを強く意識した設定と演出、今までMSVで熟成された『ミリタリーもの』としてのガンダムが、OVAという新しいメディアによってさらなる可能性を見出したと言えるだろう。MSVが招いた功罪の『罪』の部分として、『なんでもあり』のガンダムの濫発があると言えるが、『功』としてはそれらが一つの流れとなり、フィルムという

「公式」なものになったということが言えるのかもしれない。この『ポケットの中の戦争』という作品の登場によって、MSだけでなくガンダムという作品と世界観自体もまた、新たな可能性を開いた。それは、80年代後半にブームが終わりを迎えたつあったいわゆる「リアル・ロボット」といわれるジャンルから、ガンダムがひとつの「ジャンル」として独立するきっかけだったのかもしれない。

EBは、こうした「ガンダムを新しい地点から再出発させよう」という雰囲気の中で誕生したシリーズと言っていいたろう。

EBの誕生は、書籍というメディアならではの特性を活かし「ガンダムの設定を分類・保存する」という新しいスタイルを生み出した。映像には現れなかったよりディープな設定解釈を取り入れ、あるいは作り出したEBシリーズは、後のガンダム世界に、さまざまな意味で影響と、時には混乱を与えたのもまた事実である。

EBシリーズとは、それまで10年間にわたって培われた「想像して楽しむガンダム」という発想が熟成してきたものを、具現化したものであったと言えるだろう。

加藤 智

インタビュー

INTERVIEW

大人が普通に資料本として保存できる
ようなものが欲しいと思ったんです

加藤智氏はEBシリーズを企画し、その編集長を務めた人物だ。加藤氏は、EBシリーズをはじめとして、バンダイ出版から発売されたさまざまな書籍や出版物に関わり、80年代に盛り上がったバンダイ発のガンダム関連情報の仕掛け人でもある。そんな加藤氏に、EBシリーズを立ち上げた理由と、そこまでの流れを語ってもらった。

EBシリーズの前には、バンダイ模型で『模型情報』に携わっていたのですか？

●加藤 そうです。『模型情報』は、最初は79年に創刊した業者向けのフリーペーパーだったんですよ。元ネタは、田宮模型から出ていた『タミヤニュース』（※1）という情報誌なんです。我々の世代からすると、『タミヤニュース』は、バイブルみたいなもので、自分がバンダイ模型（現、バンダイホビー事業部・静岡ワークス）に入社した時には『タミヤニュース』みたいなものを作りたい」と思っていました。自分が担当になった時には、『タミヤニュース』に勝つためにどうしたらいいか」と考えて、

加藤 智

●かとう さとし

バンダイに在籍中、『模型情報』、『B-CLUB』を創刊し、『EB』シリーズの編集長を務める。バンダイ出版のホビー系の流れを作った人物。現在は（株）トイズワークスの常務取締役。



タイトルをちょっとダサめに『模型情報』に決めて、雰囲気は当時創刊されて話題となっていた雑誌『POPEYE』（※2）なんかを参考にして、縦書きの情報誌風にまとめました。業者向けだけじゃなく、店頭で定期的に『模型情報』をもらいに来る読者を見定めて、本音をぶつけるようなスタイルですね。事前の社内でのチェックもなかったもので、自分で好き勝手に書いていましたね（笑）。

例えば、ガンブラの1/144スケール統一（※3）というのも『模型情報』で発表しました。社内ではすでに「スケールは統一しよう」という方向性が決まっていたが、設計段階では明確なスケール表示は未定だったんです。当時パッケージや組み立て説明書も担当していたので、試作品の縮尺を図ったらまたま1/144スケールのサイズなので、これは国際スケールだから丁度よいと。開発担当者に推して決定したんですね。そうして決まったことを「スケール統一！ 1/144スケールだ」とか書いていましたね。

—その後、どのような流れを経てEBシリーズが立ち上がったのですか？

●加藤 当時『模型情報』は、講談社の『コミックボンボン』（※4）を立ち上げ、小田雅弘さんや川口克己さんなんかのストリームベース（※5）と一緒にガンブラームを巻き起こした影の功労者である安井ひさしさん（※6）に協力してもらっていました。その後『BICLUB』（※7）なんかも立ち上がった頃に、バンダイ本社から「ちゃんと出版事業としてやろう」という話が来たんです。『模型情報』と初期の『BICLUB』は、バンダイ模型が製作したものだったんですが、以降はバンダイ出版課という部署に移りまして、本格的に『BICLUB』を毎月1冊出すことに

※1 タミヤニュース

田宮模型が、1967年から発行している、自社製品の情報誌。新製品の紹介はもちろん、模型製作のヒントや作例、プラモデルの元になった実機や実車の紹介などを幅広く網羅。創刊から40年近く経っているが、1冊100円の月刊ペースで現在も発売されており、通巻400号を超えている。

※2 POPEYE

マガジンハウスから発売されているファッションを中心とした男性向け情報誌。1976年創刊。単なるファッション誌ではなく、男性が楽しめるライフスタイルを提案する内容が高い支持を得た。隔週刊雑誌で、現在も発売されている。

※3 1/144スケール

ガンブラのスタンダードスケールの一つ。プラモデルの縮尺表記で、主にインチ（12進法）から割り出された大きさの表示方法。1/32、1/48、1/72

なっただけです。それに合わせて書籍も作る話が出て、EBシリーズの企画が立ち上がったんです。ずっと書店の棚にあって、重版を細かくかけることでいつでも手に入る、いちばん手近なガンダムの資料本ができれば、という構想のもと当時サンライズとの人的交流があつて、ガンダムシリーズの設定製作をサポートするなど資料も大量に持っていた仲童舎さんに編集をしてもらう形でスタートしました。そこから先は、ほとんどアンビル星人(当ボックス企画担当・安藤)に任せっきりでしたけど(笑)。

——本のサイズが特徴的ですが、内容も含めどのように決まっていたのですか？

●加藤 このシリーズを企画した頃は、ガンダムはまだ大人の趣味みたいなところにはいっていませんでした。もちろん、好きで見ている大人も多かったのですが、雰囲気としてはいまだ「子供のもの」というイメージが強かった。当時は、マニア間ではラポート出版の『ガンダム大辞典』がいい資料だと言われていたと記憶していますね。一方で、子供向けにはケイブンスヤの『大百科』という人気シリーズもあって、両方のいいところを合わせて、大人が普通に資料本として手にとつて保存できるようなものが欲しいと思ったんです。また、当時売っていたゲーム攻略本もイメージしてました。ただ、設定に関しては、当時は明確なものがないので、1冊の本にするにはネタが足りなかった。で、「じゃあ、設定がない部分は作ってしまおう」ということになりました。だから、いろいろと遊ばせてもらいましたね。本のサイズにしても、当時はまだパイブルサイズいわゆる新書サイズのものがたくさんあって、さきほど例に挙げたケイブンスヤの『大百科』と同じサイズだと子供っぽい。そこで、大人っぽいハンディなサイズといえれば新書版という単純な思いこみでした。だから、タイトルもパイブルサ

といった、尺度が国際統一としては定番。ガンフラのヒットの要因の一つとして、国際統一スケールに準拠した表記を用いたことが挙げられる。

※4 コミックボンボン

1981年に講談社から創刊された児童マンガ誌。創刊号から、ガンダムとガンフラ関連の記事に力を入れ、当時のブームの牽引力となった雑誌でもある。現在も発売は続いており、ホビー系に強い誌面内容もそのままである。

※5 ストリームベース

80年代前半に「コミックボンボン」や「ホビージャパン」、「模型情報」などの誌面で、ガンフラの作例を発表して注目を集めたモデル集団。主なメンバーは、小田雅弘氏、川口克己氏、高橋昌也氏。当時のガンフラブームの中において、カリスマ的な存在だった。

※6 安井ひさし

児童誌を中心に、高い企画力

イズなので『エンターテインメントバイブル』としたわけです。

— 大人向けというのは、EBをつくる意識として重要な要素だったのですね。

●加藤 私の中では、ガンダムはとてもしりとりチックに思っていたわけです。例えば川口（克己）さんがザクに迷彩塗装をするようなプラモデルの作例を見て、「ガンダムとはこういった流れなんだ」と理解したりしていましたから。だから、EBに關しても、間を埋めるのにミリタリーテイストの方向へと行くような意識につながったんだと思います。ガンダムファンは、そうした設定で遊べるところからファンになっているんだろうと。だから、この本は当時の小学生には向けて作っていないんですよ。高校生や大学生に向けて、書店で買って恥ずかしくないガンダム本になればいいなと思っていましたね。

あの頃は、ガンダムのミリタリーテイストをおもしろがって『機動戦士ガンダム0080 ポケットの中の戦争』を作っていた時期でした。あれはすごくミリタリーチックで大人向けですよ。ここから派生して『戦場写真集 M.S.E.R.A』なども作った時期でした。EBの内容はハードな、そしてやり過ぎな方向に進んでいって、あんな本になったんです。

— 最後にEBが作られていたのはどんな時代だったのかお伺いしたいのですが。

●加藤 キャラクターを受け手側が楽しめて、遊べるいい時代だったんじゃないのかな。今は、どの作品にしても何もかも決まっていて遊び難いじゃないですか。当時のガンダムは、受け手側が遊べる要素がいっぱいあって、それを形にしたのがEBなんだと思っています。

によって出版界に新たな世界を拓いた編集者。「コミックボンボン」の創刊をはじめ、当時の低年齢層に向けたガンダムマンの仕掛け人である。ガンダムマンガの決定版である「プラモ狂四郎」の原作者でもある。

※7 BIC CLUB

バンダイ模型が『模型情報』に続いて本格的に書店と模型店の販売を考えて創刊したホビー誌。1985年創刊。ガンダム関係の記事に始まり、特撮やガレージキットの情報などにも力を入れていた。また、当時活躍していたデザイナーやクリエイターによる連載記事も話題となった。1999年休刊。

飯塚正夫×井上幸一インタビュー

INTERVIEW

作品ごとのムックでは、ガンダムの世界は
まとめきれなくなっただんですよ（井上）

『機動戦士ガンダム』シリーズの設定を網羅すべくスタートしたEBシリーズは、当然ながら、サンライズの協力なくして出版されることはなかった。そして、EBシリーズの中で新規解釈された宇宙世紀の設定のチェックやアドバイスを担当したのは、当時サンライズ企画室に勤務し、ガンダム設定の生き字引と言われた飯塚正夫氏と同じくサンライズ企画室の井上幸一氏。お二人には、EBシリーズとの関わりとそのイメージを伺った。

—今や当たり前となっている、ガンダムの全高や重量といった設定は、飯塚さんが作られたそうですが、それはどういった経緯だったんですか？

●飯塚 『機動戦士ガンダム』は、当初「宇宙版十五少年漂流記」として企画が始まったんですが、当時のメインスポンサーであるクローバーから「ロボットを出してもらわなければ困る」と要望があって、そこからMSが誕生することになったんです。企画当初から、SF的な背景を持ったリアルな戦争・戦記モノをコンセプトにしてい



井上幸一 ●いのうえこういち

現サンライズ企画開発室長。「装甲騎兵ボトムズ」や一部のガンダムシリーズの設定製作を担当。ミリタリー知識も豊富で、現在のガンダムシーンを支える人物のひとり。



飯塚正夫 ●いづかまさお

サンライズ創設時メンバーのひとりで、『機動戦士ガンダム』放送前には企画と設定製作を担当。25年前の製作状況を知る貴重な人材。資料室を設立。資料の提供管理運用を確立。現在は勇退されている。

ました。で登場するロボットはというと、参考にしたSF小説『宇宙の戦士』(※1)に登場するパワードスーツでは2・5メートル程度で、それでは見てくれる子供達の巨大化変身願望を叶える主人公がロボットに乗って強くなったとは思えないと考えて、せめて人間の10倍のサイズ……つまり180センチの10倍で18メートルに決まったわけです。あの頃は、いくら中高生や大人が見ても楽しめる作品とは言っても、アニメの紹介は児童誌に頼っていたところがあって。当然ながら、スポンサーの玩具を買ってくれるのは幼稚園児や小学生ですから、その年代に判るように設定を作ったんです。だから最初は、全高に重量、それに地上最高速度とか、その程度の設定でしたね。

——そうした設定製作が、そのEBというシリーズの流れにつながっていくわけですが、当初はどのような本を作るという話だったんですか？

●井上 この本が出版されたのは、ガンダムは『機動戦士ガンダムZ』、『逆襲のシャア』が終わって、OVAの『ポケットの中の戦争』が作られている頃で、いわゆるリアルロボットもの全般が終わっていた時期ですね。リアルロボットもの全盛期の、『太陽の牙ダグラム』(※2)や『装甲騎兵ボトムズ』(※3)など、作品のミリタリーテイストを反映させたデュアルマガジン(※4)をはじめとするコアな本が多く出されたんですよ。でも、ガンダムは『ガンダムセンチリー』以外、コアな本がなくて。それに、当時はファミコンがブームになってきて、ゲーム攻略本というジャンルが生まれていたんです。そうした、ふたつの要素を合わせた、ガンダムに登場するMSの攻略本を作りたい、という話があったんですね。

●飯塚 さっき話した子供向け雑誌の他に、ブームの際にはアニメ誌もガンダムをた

※1 宇宙の戦士

ロバート・A・ハイルライン著のSF小説。地球と敵対するクモ型宇宙人との戦いを舞台に、軍隊に志願した青年の成長を描く。劇中にはクモ型宇宙人と戦うための強化服・パワードスーツが登場。ハヤカワ文庫から発売されていた日本語版では、スタジオぬえデザインによるパワードスーツが描かれており、それがMSに大きな影響を与えた。

※2 太陽の牙ダグラム

1981年から放送された、『機動戦士ガンダム』に続くリアルロボットアニメ。監督は高橋良輔。惑星テロリアの解放をめざす若者たちの戦いを描く。大河原邦男によるミリタリー色の強いメカデザインと政治色の強いドラマが話題となった。

※3 装甲騎兵ボトムズ

1983年から、『太陽の牙ダグラム』に引き続いて高橋良輔監督が描いたリアルロボット

くさん掲載してくれて、さらに『ホビージャパン』や『模型情報』なんかでの展開によって、企画のバリエーションも増えていったんです。リアルロボットもの”と言っても、しょせんは巨大ロボットをベースにハイターゲットに振り向けたわけで、ポピュラーなどころでは話題になったんですが、もっとマニアックでコアな人たちに向ける本がなかったんです。リアルロボットがひと段落ついて、OVAという新しいジャンルができて、よりマニアックになっていった時期に、それに対応するガンダムを核に展開できる本を作っていかなければならないと思っていました。ただ、そうしたマニアックな流れは続くわけではないと思っていましたが、各ホビー誌の方々が盛り上げてくれて、少しずつポピュラーになっていったんですね。

確かに、EBシリーズは新しいガンダムファンにとつての攻略本みたいな形ではありませんね。

●飯塚 この本の元みたいな書籍はすでにあっただんです。それが、講談社から発売されたカードブック（※5）で、敵も味方も全部のMSの身長や体重、速さといったデータをまとめたものだったんです。そのために、劇場版1作目公開を機に、設定関係を整理しなければならなくなり、それを私がやってそれ以降はもう手に負えなくなっていました。後はブレーンの方や井上にスペック作りをしてもらったんです。

●井上 このカードブック以外は、ほとんどがビジュアルを中心としたムックばかりで。それで、メカ中心の本を作ろうと思ったのが『HOW TO BUILD GUNDAM』だったと思いますが、模型誌だとはやはりプラモデルを中心とした作例本になってしまう。結局、アニメーションの設定だけをまじめに追いかけた本は『ガンダムセ

アニメ。『タグラム』同様、ミリタリーティストにあふれた作品。ベトナム戦争などをモチーフに、全高4メートル程度のロボット兵器が登場するなど、ミリタリーファンが喜ぶテイストが満載。

※4 デュアルマガジン

1982年に玩具メーカーのタカラが創刊したホビー雑誌。『タグラム』や『ボトムズ』をはじめとして、自社製品を中心に記事展開が行われていた。もちろん、内容は両作品の持つミリタリズムあふれる世界観や商品の魅力をふんだんに紹介していた。

※5 カードブック

正式名称は、ポケットカードブック。81年に講談社から発売されていた書籍で、ボストカードにMSのイラストとスペックが書かれており、一枚ずつ取り外すことが可能。通常のMSを紹介したものやMSVを紹介した2冊が発売されていた。現在

ンチュリー』だけでした。当時は、『ビックリマンシール』（※6）なんかも流行っていて、シールを集める指針になるチェックマークのついた攻略本的なものも出ていたわけですね。だから、MSでそうした本を作ればいいんじゃないかと思いましたね。『ボケツの中戦争』が始まった時に、新しい1年戦争の歴史が語られたことによって、作品ごとにまとめるムックではガンダムの世界はまとめきれなくなりましたよ。だから、作品内にできた仮想歴史を時代単位でまとめようと、この本は企画されたんだと思うんです。僕が聞いた話では、ひとつが先ほど言った攻略本を作ること、もうひとつがジェーン年鑑（※7）のガンダム版をやりたいということでしたね。

—その結果、一部やりすぎた表記もでてきましたけどね。

●井上 この本の最大の問題は、雑誌じゃなくて何回も増刷される書籍だったことです。だから、ここに書かれたことは、ある意味本当になってしまった。勝手に作った設定がその後にすごく影響を及ぼしてしまっただけです。だから、僕は今でも新しい設定を検証するときには、この本を基準にしているところがあります。もちろん、他の本や富野監督のインタビューで、数字が合わないことがあったりしますが、フィクションですから真実はないわけですよ。ただ、書籍として何度も増刷されることが前提の本なので、EBを基準にしていますが……まあ、あまりに辻褄があわないところは、変えたりしてますけどね。そういう意味では、このEBシリーズは、功罪があるわけですよ。世界観をまとめるというフォーマットを作った“功”と、EBと他の本との辻褄があわないと、他の本をファンが認めなくなるという“罪”。EBとは、そんな二面性を持ったシリーズですね。

は絶版。

※6 ビックリマン

1985年にロッテから発売された『ビックリマンチョコ（悪魔VS天使シール）』からブレイクし、当時の小学生を夢中にさせた食玩シール。レアシールなどが存在し、コレクション性が高く話題となった。

※7 ジェーン年鑑

イギリスのジェーン社が発行する、世界の軍艦を網羅した辞典。1000ページを超える内容に、世界各国の海軍の詳細情報が掲載されており、毎年発行されている。現在は、海軍だけでなく、空軍、陸軍に関するシリーズも発売されている（翻訳版は存在しないため、洋書扱いとなっている）。

歴史の転換点に咲き誇った EBの遺した意義

そして89年、EBは、この世に生を受けた。それは、一体どのような考えによるものだったのだろうか。関係者の証言を交え検証する。

文・岡島正晃

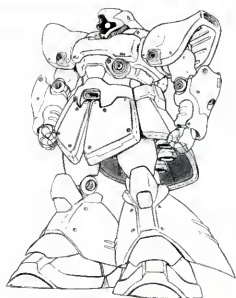
『0080』という夜明けの前に

前項でも述べたように、『ガンダムセンチリー』以降のガンダム・シーンは「スキマを埋めるべく想像して楽しむ」というアプローチによって、独自の進化を遂げてきたと言っている。『センチリー』の優れたSF的アプローチは、ある意味でオリジナルフィルム以上のピーキーな真実味を備えており、結果その想像世界が『ガンダム』本編のリアリティを側面から支える構造が出来上がっていたわけである。こうした二重構造は81年の『MSV』登場と83年の同プラモデル化によって固定化し、以降フィルムとそれを補完する「アンオフィシャルな二次設定」を合わせた総体こそが、宇宙世紀世界の全貌であるという認識

が支配的となっていた。

無論こうした潮流は、本家たる映像作品にもフィードバックされずにはいらなかった。すでに85年の『機動戦士Zガンダム』の段階でMSVのカメオ出演も実現していたが、決定的だったのは89年3月よりリリースされたOVAシリーズ『機動戦士ガンダム0080 ポケットの中の戦争』だろう。ご存知の通り、本作は富野監督以下のオリジナルスタッフが関与していない、初のガンダム作品。劇中にはアムロもシャアも登場せず、MSのデザインも89年標準にアップデートされていたのだ（のちに「バリエーション機種」という設定に変更された）。

当時のファンにとって、これは衝撃的な「事件」であった。いかに宇宙世紀観が「二次情報込み」だったとはいえ、それらはしよせん「二次」情報であり、究極的にはオリジナルフィル



▲89年当時の標準としてリ・デザインされたMS。

ムの補完材料に過ぎない。一方で「ガンダムⅡ富野氏の作品」あるいは「ガンダムⅡアムロとシャアの物語」という絶対不可侵の一線は厳然と存在しており、ファンはこの両者に対するアンビバレントなバランス感覚を、無意識的に体得していたのである。フィルムの「裏側」たる宇宙世紀世界にはジョニー・ライデンも「実在」していたが、本家本元たるアニメの新作にアムロもシャアも出ないと聞くと「うっそマジで?」とか「それガンダムじゃないじゃん!」というリアクションが返ってくる。89年当時の空気とは、要するにそんな風だったのだ。

故にこそ当時のファンにとって、『0080』は単なる新作以上の意味を持っていた。『機動戦士ガンダム』から10年、ついに周辺クリエイターとファンが育んできた「想像世界としての宇宙世紀」が「ホンモノ」の地位を獲得

したからだ。換言すれば、それは「センチユリー」以降の二重構造が、ひとつのレイヤーに統合された瞬間だったのである。以降現在に至るまでの「ガンダム史観」が、この延長線上にあることは疑い得ない。

そして、そんな『0080』の直前、「歴史の夜明けまえ」たる89年2月に登場したのが、本EBシリーズであった。

大人が読める解説書を目指して

振り返ってみるに、EBはその誕生からして、89年というタイミングに大きな影響を受けていたと言える。

「当時はその後ガンダム関連の出版物が出るかどうかも怪しまれた時代でした。私自身もサンライズに出向して『逆シャア』の宣伝担当をしていたんですが、世間様の手応えは薄くて。ガンダムは日本において根っこの文化になっていくべきモノなのに!」と、ずいぶん悩んだものです。

数多くのEB製作に携わった伸童舎の渡辺利浩氏がこう語るように、『0080』以前、『逆襲のシャア』(88)がすでに終わっていたこの時期は、ガンダム史上のエアポケットであった。



一般的な認識として、すでに二次情報で補完すべき「本家ガンダム」は『終わって』おり、連綿と構築されてきた想像世界としての宇宙世紀も、霧散の危機に晒されていたのである。結果的には『0080』が新たな地平を拓くのだが、渡辺氏の言葉にもあるように、シーンは一種の焦りに包まれていた。

当然の帰結として、二次情報の発信媒体には「ガンダムの資産を守る」という機運が盛り上がる。言うまでもなく、その旗手だったのは出版業界であり、模型業界——すなわち、バンダイであった。事実本E Bシリーズは、バンダイ出版課「B-CLUB」の中心スタッフであった前項加藤氏らによって立ち上げられた企画である。氏は当時を振り返って言う。

「B-CLUB」を毎月一冊出していく一方で、『書籍を作りたいね』という話も出ていたんです。書店の棚にずっとあって、重版もかけていけるものを。そう考えたとき、『だったら大人が買っても恥ずかしくない、ガンダムの資料本を作りたいな』となれば、それが一種の「集大成」たることを強いられたの

は、むしろ宿命だったと言えるよう。結果そのコンセプトは、MSVなどの「ガンブラ的宇宙世紀観」と、「センチュリー」をはじめとする二次情報の資産を可能な限り吸収し、フィルムのに統合した「決定版解説書」に定められた。

また、この段階でEBを特徴づけたのが、本のサイズである。旧来アニメムックの多くは、画像の見応えに配慮してB5以上だったのだが、本シリーズでは新書版サイズが採用されたのだ。「発想の原点は、私たちが以降の世代がお世話になった『ケイプンシャ大百科シリーズ』の怪獣図鑑です。ただ内容は大人向けですから、結果的には講談社の『ブルーバックス』や、岩波新書のようなスタイルに落ち着きました」（加藤氏）

この点からも、本シリーズが「読み応え優先」の姿勢で作られていたことが伺えよう。

拡散した世界を収束させる使命

ともあれE Bシリーズは、まず「一年戦争編」から「アキシズ戦争編」までの刊行が決定。まさしく「宇宙世紀を総括する」ことが志向されたわけだが、ここでひとつの問題点が浮き彫り

となった。二次設定同士の相互矛盾である。「後付け設定」がガンダム世界を発展させてきたのは前述の通りだが、一方こうした「二人三脚」は、宿命的に暴走の危険を内包する。事実各媒体は「我も我も」と独自設定を発信し、「新説／異説」が際限なく登場。当時すでに「どの説が本当なのか？」というコンセンサスも取れないほど、世界観は拡散し切っていたのだ。とは言え「決定版」を志向するEBで、その矛盾を看過することは許されない。結果、ひとつひとつの妥当性を鑑みたうえで「ホントか否か」のジャッジを下し、拡散したガンダム世界をある程度収束させる必要に迫られたというわけだ。

当然そのスタッフには、膨大な二次設定をつぶさに吟味できるだけの経験値が要求される。かくして白羽の矢を立てられたのが、『ガンダム記録全集』（80年）の実製作や『Z』『ZZ』の一部メカデザイン、プラモデルの解説書なども担当していた伸童舎だった。製作に当たったのは前出渡辺氏と、のちに「聖刻（ワース）」シリーズで作家としてもブレイクした千葉暁氏。「個人的に『ガンダム地位向上委員会』みたいな気負いもありましたから（笑）、スラスカなモノは作らないつもりでした」と渡辺氏が語るように、その熱量も難事に当たるに充分であっ

た。結果まとめられた内容の「濃さ」に関しては、お読み頂ければお分かりのはずである。

ただその一方、この熱量がサンライズ側との温度差となってしまった事実も、また否定し得ないのだが。

収束のための拡散というジレンマ

「拡散した設定を収束させる」作業は、単に「過去の記述を取捨選択する」だけでは完了しなかった。「89年標準の決定版」を標榜するEBでは、新たな設定を作る必要も多々あったのだ。

「例えばMSのスペックも、『逆襲のシャア』では『スラスター推力』などの項目がありますが、ファーストのMSにはありません。そこでこれらの項目を入れるのが現在のスタンダードなんだ」と理解して、過去のMSについても「この機体なら性能的にこのぐらいでしょ」と、数字を設定しました（渡辺氏）。

この点に関して、加藤氏はより確信的である。「当時は明確な設定があまりなかったんで、ネタが足らなかつたんですよ。だったら『ない部分は作っちゃおう』と、いろいろな遊ばせてもらってます。ガンダムには、そういう遊びが面白いからファン

がついていた面もありましたしね」(加藤氏)

実際、この種の設定の変遷に関しては「誰がいつ作ったか」など、もはや解明不能だ。渡辺氏が「実は逆シヤアMSのスペックで未定だった部分は、宣伝担当だった僕が決めています。当時はそのぐらいアバウトだったんです」と語るように、その因果関係を辿れば間違いなく数の中。むしろ「誰かが転がした右に苔や雪が付着して、どんどん大きくなって行った」と言うほうが実情に近い。そうした事情とEBのコンセプトを鑑みれば、渡辺氏や加藤氏のアプローチは至極正しかったとも言える。だが同時に、それは「拡散した設定を収束させるために新たな設定を重ねる」という自己矛盾も意味する。サンライズ側としては、これは問題であった。監修役だった前項井上氏は言う。「スバリ言っちゃえば、勝手に辻褄合わせをしたから全部狂ってるんですよ。個々の作品というのは、例えばファーストガンダムを見ていた層(子供達)が『機動武闘伝Gガンダム』を見るわけじゃなくて、新しいファン層が見るわけでしょ? なのに辻褄を合わせようとしたら新しいことができなくなっちゃうから、そこはエンターテイメントとして割り切るわけです。ところがEBでは一種年鑑的に、全部の作品に同じ情報量を求め

てしまった。そうするとスペックにしても作品当時とは違う数値になるし、あとあの辻褄もまた合わなくなっちゃうわけです。だからその辺は「作るな! 書くな!」って言ってたんですけどね(笑)」

EBの「書籍」という形態も、この点では問題であった。加藤氏の目論見通り版を重ねていけば、いずれその記述が新作に「上書き」される時が来る。すでに「0080」以降の展開を見据えていたであろうサンライズにとって、その時もたらされるシーンの混乱は、やはり避けたいところだったのだろう。

そして実際、EBはこの危惧通りの運命を歩むこととなる。

「徒花」の遺した遺産

89年2月、発行されたEBはおおむね好評をもって迎えられた。宇宙世紀を俯瞰するダイナミックな視点、微に入り細に及んだ記述とデータなど、その内容と熱量は当時の類書の比ではなく、ほどなく一種の「バイブル」と目されるまでになる。だがその第一巻紙面において、すでにその後の運命は予兆されていた。可能な限りの情報を総括しようとした結果、そこには同

時期に製作されていた『0080』のリファインMSが、掲載に間に合う範囲で一部のみ収録されているのだ。

乱暴に言えば、EBが目指した役割はここですでに破綻していたと言っている。「総括決定版」を志向して作られたEBも、『0080』の情報を取りこぼした時点で「上書きされるべき過去」に押し流されてしまったのだ。

さらに不幸なことに、『0080』の系譜に連なるフィルム作品が、想像世界を次々「ホンモノ」に押し上げていく一方、一度は「パイブル」と目されたまま書店に残り続けたEBは、類書の発刊や新作による「上書き」の度に「記述があつている／あつていない」レベルのファン論争で、相上に上げられることとなってしまう。無論EBも、以降各作品寄りの続巻を重ねながら時代に即応しては行つたし、伸童舎ではなくスタジオ・ハード編集の『戦術戦略大図鑑』のようなラジカルな路線も模索しては行つたが、すでにその地位は、皮肉にもかつてEB自身が収束させようと試みた「さまざまな説のひとつ」と同じレベルに収束されてしまったのだ。

では、もはやEBは完全な「徒花」で、そこにノスタルジー以上の価値は見出せないのだろうか？

もちろん、断固、「NO」である。井上氏は言つ。

「この本には功と罪があるんです。功としては、初めて『世界観をまとめる』というフォーマットを作ったこと。これがなくては後の『MS大全集』のような本も作れなかったし、実際の記述も相当あちこちに流用されています。では罪はといえば、一部のファンが『これに書いてあるコトと違うから、あの本に書いてあるのは嘘だ』と、他の本を攻撃しはじめたことです」

前者に関して言えば、現時点におけるその極北が、かの『ガンダムオフィシャルズ』だろう。その相関に関しては、次項42ページからのインタビュに詳しい。当時EBを監修したサンライズの井口氏と、のちに『オフィシャルズ』を監修した同佐々木氏の証言は、その歴史的意義を明白に物語っている。後者に関してはそれこそ歴史の皮肉だが、逆に本シリーズに込められた熱量は、あの時代のファンに間違いなく感染していたと言えるはずだ。38ページからの渡辺氏のインタビュをお読みになれば、その「アツさ」を追体験できるだろう。

最後に付け加えるなら、EBはもうひとつ、極めて大切な遺産も遺している。言つまでもなく、それはいま本書を手にしておられる『ガンダムファン』、すなわち読者諸兄ご自身である。

渡辺利浩

インタビュー

INTERVIEW

「ガンダムだったらこのぐらいのモノ
作らなきゃダメでしょ?」という感覚でした。

「大人も楽しめる資料本」を目指したEB。その中身を担当した執筆陣が語る、「ポジティブな暴走」の全貌とは? 数多くのEB製作に携わった渡辺氏に聞いた。

—まず、現在も語り草になっているEBのコアな内容について伺いたいのですが。

●渡辺 それまでのガンダムに関する情報をまとめた、当時としてのスタンダードな解説書を作ろうという企画意図でしたから、『ガンダムセンチュリー』やMSVのデータが含まれて当然でした。もっと言えば、それらが見せてくれた「ガンダムの遊び方」も示しておきたかったんです。『Z』以降の書籍では、MSの系統図を作るような『センチュリー』の遊び方が、継承されずにいましたから。同じ文脈で、個人的には『ガンダムセンチネル』を援護射撃したいという思い(※1)もありましたね。あちらのほうは過激ですけど「言わんとすることはわかる」みたいな共感がありましたし、「こんなにカッコイイものはちゃんと拾っておかなきゃダメだ!」と。ですから「なんで

渡辺利浩

●わたなべとしひろ

63年生まれ。伸霊舎所属。EBには立ち上げ時メイン・スタッフの一人として参加。最近は、PG、MG、HGUC、GFF、ZG、Gコレなどの解説を担当。



こんなに密度が高いのか？」って言われても、恩返しと言うか忠誠心と言うか、素で「ガンダム」だったらかのぐらいのモノ作らなきゃダメでしょ？」という感覚でした。

——では、過去の記述に矛盾が見つかった場合は、どう処理なさったんですか？

●渡辺 もちろんそこはアップデイトしています。例えば『センチユリー』の年表では、UC0080になっても戦争が続いてるんです。でもその後、富野監督が「大晦日で終わってる」旨の発言をされていたので「それにあわせて書き直しましょう」と。サンライズ的にも基本的にそれまで培って来たものを尊重していればOKという空気だったと思います。スタンダードなもの盛り込みつつ、穴埋めは「支障がない限りどんどんやってくれ」みたいなところもありましたね。

——具体的にどう「穴埋め」するかに関しては、ご苦労もあったのでは？

●渡辺 それが苦労した覚えがまったくありませんよ。まずチェックすべきネタ元が、『センチユリー』と富野監督の小説版(※2)ぐらいしかなかった。小説は出来事自体が変わっちゃってますけど、『ガンダム』の物語が始まる以前の歴史的背景は拾えまして、それから、それらが何年ぐらい前かを逆算すれば、年表に組み込みました。『Z』の時には富野監督自身がお書きになった年表のメモもあったし、そういった要素から基本的な事柄は埋められたんです。矛盾が出た場合も「こうすりゃいいじゃん」っていうのは、空気を吸うように思いつきましたね。『センチネル』までは行かない中庸な着地点を、ガンダムの文法で探していけば、自ずと答えが見えたと言いますか。

年表の例で言えば、TV版の『ファースト・ガンダム』だけだったら、「3カ月ぐらい」の枠内に出来事を並べていけばいいんです。ところが、それでは映画版と矛盾し

※1
『ガンダムセンチネル』を
標榜射撃したいという思い

模型雑誌「モデルグラフィックス」(大日本絵画)で87年から90年まで連載されていた「ガンダムセンチネル」は、『Z』以降拡散し続けていた「ガンダムらしさ」を、極めて高い次元で再構築した外伝作品として名高い。「こうなっているハズだ!」という考証を突き詰めるあまり、MSのデザインまで変更してしまっただけは確かに蛮勇だが、そのスピリットは正しく「センチユリー」的で、渡辺氏もここに共感を覚えたものと思われる。

※2 富野監督の小説版

富野由悠季著、朝日ソノラマ刊。全3巻。79年から81年にかけて出版された、富野氏自身の筆になるガンダムのノベライズ。アムロの死をはじめ物語は完全に別ものだが、のちの映像作品に取り入れられた記述も多く見ら

てしまう。じゃあ「映画版に則した年表を作りましょう」となった時に、TVでのエピソードも矛盾しない範囲で盛り込んでいったほうが、Gアーマー（※3）を「なかったこと」にするより面白いじゃないですか。要はそのような作業ですから、言い訳すべき矛盾そのものに「困ったな」とは思っても、着地点では悩みませんでしたね。

——つまり、過去にあった遺産や資料を、論理的に交通整理するような感覚だったと？

●渡辺 ええ。年表以外の文章にしても、例えば「連邦と各サイドの関係」などは、当時の設定から逆算した上で、「大人の背景事情」的に描いています。歴史の教科書でも「こういうコトがあったからこうなりました」という部分のほうが、年号の暗記より面白いですから、そういうのをちゃんと俯瞰で見られる資料にしようと思ったんです。そもそも、そういうモノの見方を、あの時期にアニメーションで示した作品がガンダムだったわけですから、これもまた「ガンダムの文法」ではあると思うんです。

逆に、『戦略戦術大図鑑』（※4）みたいに、「この会戦に参加した船は〇隻」というような書き方は、していませんし……というよりできませんね。怖くて（笑）。後々の自由度を狭めるようなお手当ではしたくなかったし、それが井上さんとの了解事項でもありましたから。「こういうことがあったら面白いでしょ？」っていう部分を足したりはしましたけど、確定的な記述はアニメ本編で言及されているか、富野監督の小説で構築されている「シロ」の部分だけで、ウチがでっち上げた部分を含むグレーゾーンに関しては、言い逃れができるようにしてあります（笑）。

——『ガンダムオフィシャルズ』に通ずる作業のようにも思われますね。

●渡辺 当時の我々に出来る範囲で、同じようなことを目指していた部分はあります。

れた。

※3 Gアーマー

TV版「機動戦士ガンダム」（79）の放映中盤、いわゆる「オモチャ屋の都合」で登場したと言われる、ガンダムの支援メカ。SF的世界観にそぐわないと判断されたため、劇場版ではコア・プスターに取って代わられ、以降のガンダム史に「異伝」を残す種となった。

※4 『戦略戦術大図鑑』

本E.Bシリーズの39巻目。一年戦争で行われた戦闘に関して、戦力分析や戦況の推移などを解説している。編集／執筆は伸重舎ではなく、スタジオハードが担当している。

ここまでまとめておけば「面白がってくれるはずだ、少なくとも我々は面白い！」と。それは「エンターテインメント・バイブル」っていうネーミングがすべてを物語ってますよ。「楽しむバイブル、バイブルだけど面白い！」という。だからといってコレで原理主義者が出られても困っちゃうけど（笑）。

——では、そうした立場からいまのガンダム・シーンをご覧になって、どう思われますか？ EBを経た現在、一部には原理主義者のなファンも存在しているわけですが。

●渡辺 もちろん原理主義者まで出てきちゃう状況には危機感を持たなかったわけじゃないですね。でもその点は『Vガンダム』（※5）を観て気が楽になりました（笑）。『全否定よりタチの悪い全肯定』という必殺技を出されちゃったら、私のような立場では原理主義者の言うことも聞きつつ、中庸なところでやっていくしかないですよ。

結局EBを含めたガンダム・シーンって、「実はこうなんだ！」っていう背景情報を知ることが本編へのフックになっていてという意味では、ウルトラ兄弟と同じ構造（※6）だと思うんです。ただ僕らの世代は大好きなはずの『タロウ』あたりでナメられてる感が透けて見えちゃったワケですよ（笑）。そういう当時の記憶があるから、ガンダムで「現在の自分が見たい、読みたいことをやるんだ！」という思いが強かったのかもしれない。

——すると渡辺さん的には、EBの執筆は幸せなことだったんですね。

●渡辺 もちろん（笑）！ 『オフィシャルズ』がなかった当時なりに、真剣に考えつつ面白がって作れましたから。それがのちのフォーマットにも貢献し、しかも今になって再販までされる訳ですから、望外の喜びという以外ありません。

※5 『Vガンダム』

99年の富野由悠季監督作品。従来のガンダム史すべてを「黒歴史」とした「正歴」を舞台とする作品。タイムラインこそつながっているものの、確かにその作風は従来と大きく異なる。

※6 ウルトラ兄弟と同じ構造

歴代の昭和ウルトラマンが、実は義兄弟であるとする世界観。実はシリーズ当初には影も形もなかった設定だが、「帰ってきたウルトラマン」（71）へのウルトラセフのゲスト出演を経て、『ウルトラマンエース』（72）で正式化。当時の学年誌には、彼らの故郷「光の国」の詳細をはじめ、多くの「裏設定」が掲載された。

●「戦略戦術大図鑑」ライター

山口 宏

まずは、本書の実作業で苦勞された点などをお伺いしたいのですが？

●山口 苦勞、といいますが、

サンライズさんからは、あくまで公式設定では無いと。ガンダム世界を膨らませるための副読本的な物にしてくれとお願いされ、逆に自由に作る事が出来ましたね。それなら、いっそ徹底的に遊んでやろう。本そのものを宇宙世紀に書かれた「戦史」という形にして、掲載されるイラストなども、全て「実際に戦場で撮影された写真」と言い張ろうと（笑）。

ある意味、愚ノリではあったのですが、最初に公式設定としては取り扱わないと言われたこ

●やまぐちひろし

（コ）現編集・製作・代表者。64年生まれ。「ダイコンフィルム」の制作者。現場やアニメーター、脚本家、編集後、脚本家、監督を務めた。

とで肩の力が抜け、本当に楽しく作れました。原稿そのものも、一週間程度で書き上げたように思います。

ただ、そうは言っても本編から逸脱しては意味がありませんから、全43話のシリーズを繰り返して見て、大きな矛盾などは出ないように気を使ったつもりです。逆に、本編で描写されていない点を「こうでは無かったか？」と補充していくスタンスです。

その後、ゲーム『ギレンの野望』シリーズなどでは、あたかも正史のように取り扱われているようですが？

●山口 そうですね。自分も、最初にあのゲームをプレイした

EBガンダム・シリーズの最大の「徒花」といえば「戦略戦術大図鑑」だろう。フィルムから大きく羽ばたいたその内容は、今でも一際異彩を放っている。本書の原稿のすべてを書いた山口宏氏に当時の想い出を聞いた！

時には驚きました。アイランド・イフィッシュという固有名詞だけでなく、ギレンやドズルの台詞まで、そのまま使われてしまったから（笑）。

ただ驚くと共に、一ガンダムファンとしては、非常に嬉しくもありましたね。あのゲームそのものも、公式設定という訳では無いと思うのですが、それでも、自分が楽しんで作った「妄想」を、最も素晴らしい形で取り込んでくれた訳ですから。

余談になりますが、安彦良和さんの描かれている「機動戦士ガンダム・オリジン」でも、ルウム戦役でレビル將軍の乗艦していた旗艦が「アナンケ」と、自分の付けた名前が使われてお

り、いたく感激しましたね。もう、一ガンダムファンとして「やった！」と（笑）。

なるほど。ファン冥利に尽きるということですね。それでは最後に、今回、この再版に関して何かコメントなどありましたら。

●山口 今から見れば、やはり稚拙な部分も多々あります。また当時は気を付けていたつもりでも、実際は本編と矛盾する箇所も幾つかありますね。その点は、今回、改訂や加筆も無いため御容赦ください。

しかし、ある意味、宇宙世紀の歴史に「参加できた」という点では、自分にとって思い出深い仕事ですし、この本を読んで、皆さんが、それぞれ「自分なりの一年戦争」を夢想する一助となれば、これに勝る喜びはありません。

●サンライズ元出版担当／現出版担当

井口貴史×佐々木新

インタビュー

「違うじゃん！」って記述もあるでしょうけど
それも歴史的な通過点だったわけです

「ガンダム知識の継承」を目指す関係で、必然的にフィルムに準拠しない記述が満載されたEB。この異例な書籍を当時の、そして現在のサンライズは、どんなスタンスで見つめていたのだろうか？ 発刊当時と現在の担当者に、思いのほどを聞いた。

——井口さんはEB発刊当時、サンライズ側の出版担当でいらしたんですね？

●井口 はい。と言っても、私のところに話が来た段階で、企画の骨子はすでに固まっていた。基本的にはMSVなどの、バンダイさんが育んできたガンプラ的世界観と、フィルムのそれを一体化しているという主旨です。

ただ私としては、違和感を覚えながらの仕事になりましたね。やはりアニメの本としては「原作スタッフ中心の作り」が王道で、事実『ガンダムセンチური』にすら富野監督や安彦さんたちの言葉が入っていたんですが、この本にはそれがない。にもかかわらず、フィルムで語っていない設定まで断言していたんです。



佐々木新 ●ささきしん

71年生まれ。97年(株)サンライズ入社。現在、同社ライツ営業部ガンダム課出版担当として、各媒体から持ち込まれる企画の監修に当たる。



井口貴史 ●いぐちたかし

60年生まれ。85年(株)サンライズ入社。現在、同社企画開発室課長。EB立ち上げ当時は出版担当としてEBの企画に深く関わっていた。

もともとガンダムには、フィルム背景に空いた穴を「こうだったかもしれない」と埋めていく楽しさがあって、『センチユリー』のような本も生まれたわけです。ところが当時、そういう二次情報がすでに一人歩きをはじめていて、歴史観も本によってバラバラという状況でした。それをある程度収束させるために「くかも」って言ってきた部分をとりあえず言い切っちゃう必要に迫られたんですね。結果、完全に第三者視点で作られたこの本が、『センチユリー』に次ぐバイブルになってしまったと。

●佐々木 確かにいま我々が企画を立てる場合も、この本を全く無視はしないですからね。偽らざる事実として、ガンダムの世界観って3割ぐらいはファンとのキャッチボールで構築されていて、MSVが『Z』に出るような既成事実（※1）もあるじゃないですか。だから、いま宇宙世紀モノで企画を立てるとすれば、基本的にフィルムと『センチユリー』、のちのOVAまでを骨子としつつ、一方これに書いてあることが「どの程度市民権を得てるのか」っていうのも意識しないといけないんです。

●井口 ただそこで、我々としては「これが公式です」とも言えなかったんだよね。私たちの世代は、富野監督以下のオリジナル・スタッフや、『センチユリー』を含めて色々な出版物に携わった第一次世代の編集者やライターの方を直接見ていて、そのコンセプトや世界観も生々しく伝え聞いていたんです。仲童舎の渡辺君にしても、そういう話を自分なりにまとめていったわけですが、一方それを僕らが「公式」と決め付けようものなら、必ず誰かが「アレはナニゴトだ!」と言ってくる（笑）。穴を埋める楽しさを知って、実際に自分たちでその穴を埋めてきた自負も愛情もある人たちにそう言われたら、僕なんか負けちゃうに決まってるんですよ。我々が担当していた

※1
MSVが『Z』に出るような既成事実

そのマニアックな魅力でファンの圧倒的支援を得たMSVシリーズだが、『Zガンダム』（85）の第12話「ジャブローの嵐」には、なんとそのうちの数種がカメオ出演。ファンのコンセンサスがフィルムにフィードバックされる前例となった。

頃は、アニメ誌やムック本の編集者やライターの方々の愛情を込めた設定に対して、公式という言葉が確立できない頃でしたので「B-C-L-U-B」さんが言い切ったんだ」という逃げ道を残しておく必要があったんです。

—では、その「言い切り」の判断基準はどこにあったのですか？

●井口 基本姿勢としては、それ以前からあった説をセレクトして落とし込んでいます。並立する解釈をどこでまとめるかについては、それこそ暗中模索の状態でしたが。

●佐々木 つまり考え方としては「ガンダムオフィシャルズ」と変わらないんですよ。サンライズなりフィルムなりという「正義」を効かせているかどうかという違いだけで。

●井口 むしろ、もともとが「B-C-L-U-B」からつながってる企画だったせいもあるって、だんだんそこから離れちゃったんだよね。

●佐々木 でも、そのおかげと言ったら変ですけど、ガンダム課という部署もある現在、遥かに全ガンダムを俯瞰した「レギュレーション」を持てている気はしますよ。「ファースト」から『V』に至る歴史観があるなかで、よりフィルムに準拠したチェック体制を敷いて、そのうえでどこまでをオフィシャルとし、どこまでをグレーゾーンとし、どこからをNGとするか。「誰ならやっていいのか」という問題も含め、我々自身「ちゃんと理解しておこう」という風にはなっています。例えば「イラストラーターの○○さんが描いたマイ・ガンダム」(※2)ならグレーのステージとして「アリ」だけど、ゲームのオリジナルMSのようなものに関しては「後々ガンダム世界の資産に組み込めるようなモノを、サンライズの仕切でデザインしてもらおう」とか。そういう「ガンダムの発展のしくみ」は、この本ですごく学ばせてもらいましたし、現在

※2

イラストラーターの○○さんが描いたマイ・ガンダム

あくまで「グレー」なステージであるその是非を巡って、ファンの議論は過熱気味。「遊びを楽しむ作法」の断絶を囫圇らずも浮き彫りにしている。

も我々の中に生きてますよ。

●井口 その意味では、佐々木君たちが『オフィシャルズ』であそこまで言い切れたのも、25年の歴史だと思っんです。良くも悪くもEBをひとつのターニングポイントとして、いまの人たちがガンダムに対する俯瞰の視点を培ってきたんでしょね。

視点と歴史という側面では、渡辺さんは『センチユリー』で示された「大人でも楽しめる高度な遊びの作法」も、後世に遺したかったと仰っていますが？

●佐々木 確かにその感覚は、いまの我々が一番持ち得なきやいけないものですよ。たぶん渡辺さんも、あれだけ拡散した世界観を「ここまではエエやろ!」って、ガンダムに対する10年分の愛情と知識に基いてジャッジしてははずで、その結果も大きく逸脱はしていない。ただ、当時はいまの我々のように、物事のイエス・ノーを決められる立場の人がどこにもいなかったから、渡辺さんがサンライズの外にいながら、それをやっていたというだけで。

——もともとそういう遊びに関しては、オリジナルの『ガンダム』にも一種のおおらかさがありましたね。大河原さんがポスターで描かれたガンダムのカラーリング(※3)なども、ファンは違和感なく支持していましたし。

●佐々木 すごく日本人の好みにマッチしたキャラクターだと思っんです。例えばミッキー・マウスなんかは絶対不可侵の神様(※4)だから眉毛を描くヤツはいないけど、ザクを砂漠仕様にペイントしても違和感ないじゃないですか。プラモデルから同人誌まで含めて、ガンダムではそういう参加感を表現しやすいんですね。実際僕も含めたかつてのファンにとっては、「どこそこの戦場でナニが何機沈んで」みたいな情報も含

※3

大河原さんがポスターで描かれたガンダムのカラーリング

劇場版『機動戦士ガンダム』三部作(81・82)の宣伝ポスターで大河原邦男氏が描いた、本編とは別カラーのガンダムを指す。オリブドラフやダークグレイなどを基調とする数パターンが存在し、ミラリックな雰囲気や劇中のそれと同等の人気を博した。

※4

ミッキー・マウスなんかは

絶対不可侵の神様

看板キャラクターであるミッキー・マウスをはじめ、ディズニーマウスの版権管理が「子供のスケッチでも発表を許さない」ほど厳しいのは有名な話。その功罪に関し、佐々木氏は「ディズニーマウスの没入感にスゴいけど作品への参加感はない」と語っていた。

め、そういうちょっと屈折した参加感が憧れの原体験でしたし。EBにも、そんなガンダムの楽しみ方の指針が示されていますよ。これでガンダムに憧れたり、のちのクリエーターが育ったりという効果も絶対あったでしょうから、重要な本なのは間違いないです。ただ、そこに当時のサンライズのお墨付きがなかったのが歴史の不幸で、いまの私の立場からすると「コリヤ困ったな」と(笑)。

——皮肉なことと言いますが、EBが継承しようとした「遊び」が、のちの『オフィシャルズ』につながる流れを生んだと?

●佐々木 時代的な成熟の結果だったんでしょね。拡散を続けてきたガンダムにある程度のルール感が求められたとすれば、ある種いい循環なのかなとは思います。実際、僕より下のスタッフになると、ガンダムの原体験がゲームとSDなんです。この両者はもう、EBの比じゃないぐらい歯止めが効いてないですから(笑)、彼らにとってはキャスバル専用ガンダム(※5)も普通に「アリ」になってます。

——「迷彩のザクがいたかも」っていうのは、完全に次元が違いますよね。ひょっとして『プラモ狂四郎』まで含めた二次派生物に囲まれて育った、現在30代以上の「ブラス・リアルタイム世代」までは、「ここまでは遊びだな」という境界線を見分ける嗅覚みたいなものが鍛えられていたのかもしれませんね

●井口 確かにその意味では、『ガンダムセンチური』ですらムック本的一种ではないですよ。SF評論家の方々が独自の視点で作っていたというだけで。

●佐々木 ところがそれ以降のファンは、そういうガンダム世界の共通感覚が、歯止めのない部分まで含めて「出来上がってから」入ってきてますからね。

※5
キャスバル専用ガンダム

ゲーム『ギレンの野望』(98)に登場する「I.E.」的な赤いガンダム。かつて某雑誌からこの機体のイラストを発注された佐々木氏は「さすがにウチでは描けません!」と断ったそうだが、ファンのあいだには「いいじゃんカッコよきゃ!」という声も多く、プラモデルも発売されている。

——それこそ最近の若いファンたちにとっては、EBや『オフィシャルズ』のような「教科書」があつたほうが、「実はこうなつてたんだ!」という風に、ガンダムを開拓する楽しみがあるのかもしれないですね。第一次世代の楽しみ方とはベクトルが逆ですが。

●佐々木 「ガンダムにもっと深くコミットしていきたい」っていう根本動機は同じだと思ふんですけど、遊び方を自ら開発した第一次世代に比べて、情報中毒的な楽しみ方が増えているとは思ひます。でも逆に言えばガンダムの楽しみ方っていうのは時代によって移ろつていいと思ふんですよ。それこそ5年経つて『オフィシャルズ』的な情報が浸透したら、また「ガンダム行政」のユルい時代が始まってもいい(笑)。

●井口 結局本物はフィルムであつて、EBにしても当時の楽しみ方を収束させる、ひとつの考え方だつたわけですからね。いまのファンから見れば「違うじゃん!」って記述もあるでしょうけど、それも歴史的な通過点だつたわけですから。

●佐々木 だからそれこそ、文字通り「エンターテインメント性の高いバイブル」ぐらいに思つてくれたらいいんですよ。「エンターテインメント性が高い」っていうぐらいだから「ちょっと尾ヒレもついてるし、花火も上げてますよ」と(笑)。楽しみ方にここまで幅が出るんだから、やっぱりガンダムって面白いキャラクターですよ。



●EB当時の混沌を象徴する、第1巻表紙のガンダム。よく見ると側面ダクトは2列ではない(1列が機体表面に映りこんでいる)のだが「いまだったら、『MS大図鑑』という本の表紙としてはあり得ない」(佐々木氏:談)ほどアレンジ色が強い。

映像以外のMSたちが

ガンダムシーンに与えた影響とは？

ガンダムほど、映像以外の媒体から様々な企画が展開される作品はない。そうした土壌はなぜ生まれたのだろうか。黎明期から現在までの「映像以外のガンダム」を中心に、MSに絞って検証していく。

文・河合宏之

『MSVから始まった アナザーワールド』

現在でこそ、ゲームや漫画といった映像以外のメディアから多数のロボットが発信されているが、70年代から80年代初頭まで、ロボット作品は映像媒体抜きでの展開は考えられないジャンルであった。ファンにとってはTVに出てくるロボットこそがオフィシャル、メジャーであり、玩具や漫画のみの展開の作品に関しては、マイナー感を感じざる土壌があったのである。映像あつてこそそのロボットアニメ……、マーチャンダイジング的な視点で見たとき、それ以外の展開はあまりにもリスクが大きかったのである。

こうした社会状況を一転させたのは、言うまでもなく『ガン

ダム』の登場だ。それまで作品内での主役ロボットはあくまで1機のみであり、主人公のヒーロー性を誇示するために他のロボットの存在は許されず、限られた世界観であった。

一方、ガンダムでは主役ロボットといえどもMSという工業製品の1機種にすぎず、他機種の存在を許容できる世界観の広がりを感じさせた。こうした世界観の広がり、まだ見ぬMSの存在を想像させる土壌を生み出し、模型からの展開、漫画からの展開という、それまではマイナーとも取れた媒体から、オフィシャル感が漂う数々の機体、設定が生まれたのである。

現在におけるガンダムの多角的な展開は、本流である映像はもちろんのこと、ゲームから漫画へ、漫画からプラモデルと双方向のつながりを見せ、ロボット作品という範疇を超えた特異なマーケットを形成している。それは約20数年にも及ぶ様々な

媒体での展開が築いたものだと言える。

こうした土壌を切り開いたのは、言うまでもなく『コミックボンボン』（講談社刊）を中心に展開されたMSVシリーズだ。ガンダム世界を膨らませるレールは、MSV以前に『ガンダムセンチური』（81年／みのり書房刊）、『HOW TO BUILD GUNDAM』（82年／ホビージャパン刊）などによって敷かれていた。『ガンダムセンチური』がMSの設定面を展開し、それを受けたホビージャパンが模型で展開する。こうした流れは、映像には登場しないが、宇宙世紀には様々な仕様の機体が存在したかもしれないという想像を掻き立てた。



▲映像に登場した以外のMSが市民権を得るきっかけとなった「MSV」の高機動型ザク。

MSVで公開された新たなMSたちには、そういった兵器的なファクターが多く盛り込まれ、さらにファンの想像力

を膨らませた。プロトタイプ、砂漠専用、フルアーマーといったキーワードは圧倒的にMSがメカニックであることを植え付け、書き込まれたマーケティングはリアルな兵器であることを思わせた。さらに大河原邦男というガンダムのメカデザイナーがイラストを手がけたこともあり、映像には登場しないロボットというマイナーな位置づけでありながら、MSVの存在は圧倒的にオフィシャルであった。

『Zガンダム』により変わるムーブメント

さらにオフィシャル感を高めたのは、バンダイによってこれらの機体がプラモデルとして登場したことだ。ガンプラというムーブメントの中ではプラモデルのウエイトがとてつもなく大きいものであり、模型化されることでファンの中ではオフィシャルな位置付けになりつつあった。こうした背景には、ジュアッグやゾゴックといった設定のみ存在した機体を模型化したという下地があったことも大きい。そういった部分から考えると、これらのプラモデルも映像には登場しないMSを想像させる土壌を形成した一つのファクターであったのかもしれない。

MSVは雑誌展開からの発信とは考えられない30種類以上のプラモデルを生み出し、その展開は約3年にも及んだ。こうしてMSVの展開が一段落した1984年、新たな雑誌メディア展開でのガンダムが登場する。それがMS-X（ヘズン）だ。

自然発生的なムーブメントといえるMSVに対して、MS-Xはあらかじめその先の模型化も視野に入れた企画としてスタートする。MSVで成功した手法を意図的に展開しようとした初の試みであったといえるだろう。MS-Xの機体は、既存のMSバリエーションではなく、TVシリーズ52話構想時に存在した機体と新規機体が提案された。これらの機体は物語中の大戦後期に設計されたもので、実際の戦場には投入されていないという設定であった。MSVが戦場の雰囲気や機械らしさを感じさせるのとは対照的に、MS-Xはまだ見ぬ新兵器という印象を与えたといえるだろう。だが、既存機体の派生であるという設定が映像とファンとのつながりを保つ微妙なバランスを形成していたのとは異なり、まったくオリジナルの機体はファンに掘り所を探すことを難しくさせたとも言えなくはない。

しかし、その成果が判明することはなく、MS-Xは7機種を公開するのみでその展開に幕を閉じることとなった。その要

因となったのは、言うまでもなく『機動戦士Zガンダム』（85年）の製作スタートである。本流である映像媒体が始まると、当然のことながら商品のメインはZガンダムとなり、他媒体のオリジナル機体は必要性が薄くなる。こうした状況を受け、他媒体独自の展開はやや異なるものとなり、SDガンダムといった変化的なものが中心となった。『Zガンダム』に続き『機動戦士ガンダムZZ』（86年）の放映が決まったこともあり、映像以外の媒体による独自の展開は、その放映終了後に再び活発化することになる。

メディアミックスにより 登場したMSたち

MSVが築いた下地をなぞらう形で、その展開は模型誌を中心に活性化を見せた。そこには「模型情報」（バンダイ出版課）から派生したホビー誌「B.C.C.L.U.B.」（バンダイ出版課）も加わり独自の展開を行うことになる。この時代における展開は、MSVとほぼ同じ様相を見せ、Z・MSVという名で、Z、Zの派生機の紹介が中心となっていた。

Z、ZZで様々なメカデザイナーが起用されたこともあり、

新しく生まれたMSVの機体は、かつてのMSVが大河原邦男氏のイラストでイメージの統一が図れていたこと比べると対照的であった。様々な才能により、新しいMSVが模索されていた時代だったといえる。ただしMSVのような模型化にまでつながらずムーブメントとまではいかず、あくまで設定・画稿レベルにとどまっている。とはいうものの、その後、模型誌『モデルグラフィックス』（大日本絵画社刊）から生まれた企画、『ガンダムセンチネル』（89年／大日本絵画社刊）に登場したMSが模型化されるなど、映像以外の媒体で登場するMSが商品化されるという図式は、過程こそ異なるものの、決して実現不可能なことではなくなったと言えるだろう。

一方で、80年代後半にはガンダムシリーズ初のOVA作品である『機動戦士ガンダム0080 ポケットの中の戦争』（89年）がリリース。映像媒体でありながら、TVではないガンダムの登場という新しい展開を見せる。さらに登場する多くのMSが模型化されるなど、新しいメディア展開として一つの流れを現在までつなげていくことになる。

様々な媒体を巻き込んだメディアミックス展開としての原点は、『機動戦士ガンダムF91』だろう。まずF91につながる機

体をプラモデル展開した『機動戦士ガンダムF90』（90年）が挙げられる。これは従来のMSV的な手法だと、本流である映像媒体の終了後に立ち上げられたのに対し、意図的に先行して展開されたものであった。さらに本家であるF91の模型展開後にも、『機動戦士ガンダムシルエットフォーミュラ91』（91年）という模型展開を行うという3段階構成である。また、漫画媒体においてもF90、シルエットフォーミュラ91とも『サイバーコミックス』（バンダイ出版課）で展開され、やや期間を置いて『少年A』（角川書店）ではF91の外伝である『機動戦士クロスボーン・ガンダム』（94年）が連載されるなど、映画公開の前後あわせて約4年にも及ぶ幅広い展開を見せた。

ゲームによりさらに広がる 『ガンダム・ワールド』

さらに特筆すべきは、ほぼ同じ時代背景をベースにしたゲーム、『機動戦士ガンダムF91フォーミュラー戦記0122』（バンダイ/91年）がリリースされたことだろう。80年代初頭に巻き起こった空前のファミコンブームは、当然のことながらガンダムにも影響を及ぼし、すでにガンダムを題材にしたゲームは

世に存在した。だが映像媒体以外のガンダムのみでゲームを製作するというのは当時はかなりの大英断だっただろう。ファンへの浸透度が懸念されてか、同ソフトCMのナレーションには、シャア・アズナブル役の声優・池田秀一が起用されていた。

ともあれ、雑誌や漫画、プラモデルといった媒体以外にゲームというジャンルがガンダムの展開に加わったことはエポックな出来事であった。そしてかつて生まれては消えていった、無数の映像媒体以外のMSたちにスポットを当てたのもゲームの占める役割が大きい。

というのも、今なお新シリーズがリリースされているゲームソフト、SDガンダム・Gジェネレーションシリーズ（バンダイ）には、これらのMSたちを開発し、自分の機体として戦わせることが可能であった。今までは映像作品の場面を見て思い入れを描いていたのに対し、自分が使うことで愛着をもつ、という新たな図式が生まれたのである。こうした要素が違和感なく受け入れられていったのは、ガンダムシリーズのMSが登場する『ガシャポン戦記』（88年／バンダイ）や、『スーパードロップ大戦シリーズ』（バンプレスト）が築いた土壌があったからこそとも言えるだろう。

かつて模型や雑誌から発信されていた独自のMSたちの違和感が、次第に薄れていったような現象とは異なり、ゲームメディアのガンダムは最初から違和感なく独自の機体が受け入れられていったと言える。あの幻の機体が登場する、著名なデザイナーによるゲームオリジナル機体が登場する、といった手法は、模型誌が行ったことと同じように、その媒体最大のアピールポイントになっていたのである。

その後、ゲーム完全オリジナルストーリーによる3部作、『機動戦士ガンダム外伝ブルーデスティニー』（96年／バンダイ）、『機動戦士ガンダム外伝コロニーの落ちた地で…』（97年／バンダイ）などがリリース。特に前者は、新型ガンダムのブルーデスティニーや、敵MSのイフリート改といったオリジナルMSを中心とした内容であった。

こうしたゲームと、ほぼ同時期に行われた模型展開に、新機動戦記ガンダムWデュアルストーリー『GUN-E』（97年）が挙げられる。新機動戦記ガンダムWの外伝ともいえる同作品は、『コミックボンボン』へのマンガの掲載＋模型化と、久々に復活したMSV的な展開を行っている。

特筆すべきは、宇宙世紀もの以外で初めてバリエーションシ

リリースが展開されたことだ。これは映像作品の人氣が高ければ、宇宙世紀ものにこだわらないという前例を生むことになる。さらにガンダムWシリーズは、「新機動戦記ガンダムW エンドレスワルツ」という本編の後日談にあたる物語をOVA化。登場MSを新たに模型化するなど、幅広い展開を見せた。

近年、映像以外の展開で記憶に新しいところでは、2003年に発売されたゲーム、『機動戦士ガンダム めぐりあい宇宙』に、外伝である『宇宙、閃光の果てに』が収録されたことだろう。本作にはカトキハジメ氏によるリデザインされたガンダム4号機、5号機が登場し、模型化、フィギュア化も同時進行で行われるというメディアミックス展開を行っている。現在最も最先端の映像以外の媒体限定におけるガンダムといえるだろう。

さらに広がりを見せる “ガンダム戦略”

昨今の映像作品『機動戦士ガンダムSEED』（02年）では、意図的に放映以前にオリジナル機体であるアストレイの模型化を行い、映像作品展開中のゲーム、及びマンガ、模型誌の展開、放映終了後の『SEED MSV』のリリースなど、今まで築

き上げてきた様々な企画が盛り込まれた集大成といえ、ガンダムシーンはかつてない活況を呈した。その活況は、Zガンダム以来のTVシリーズ続編、『機動戦士ガンダムSEED デステニー』が製作されるほどの人氣を博している。

『ガンダムSEED』の例を見るまでもなく、現在のガンダムシーンは、もはやメディアミックス抜きには語れない状況となっている。プラモ、ゲーム、雑誌、漫画という様々な媒体は、宇宙世紀ものもとより、『ガンダムSEED』といった新しい作品にまでその手法は適用され、多角的な展開をみせている。

それはガンダム以前、映像媒体以外は認められないという状況と逆転してしまったと言える。ガンダムが20数年にも及ぶ期間、現役であり続けられるのは、様々な媒体で新しいMSや企画案が試行錯誤の末に誕生し、築かれた資産が埋もれることなく開花していったことにあると思える。そのきっかけを築いたのは、紛れもなくMSVだといえるだろう。MSVの成り立ちとは、ともすればユーザーの視点と同じレベルでの遊び心であったのかもしれない。だが、雑誌媒体から登場したMSVが実現した展開は、間違いなく現在のガンダムシーンへと繋がるフロンティアへの入口だったのである。

●(株)ポピー

川口克己 インタビュー

INTERVIEW

媒体ごとにガンダムの世界観を広げていった時代と言えますね

雑誌や模型などで主に展開されたフィルムには登場しないガンダム、そしてMSという存在は、いまや『ガンダム』の世界には当たり前のように存在している。そしてEBシリーズでも、それらの存在は多分に意識しており、PART4『MS開発戦争編』、PART8『SPECIAL ガンダム大鑑』と二冊にわたり大々的にフィーチャーされている。これらのフィルムに登場しないMSたちは、現在ではゲームなどにも半ば当たり前のように登場している。その中にはメジャー、マイナー、賛否両論などといった様々なものがあるもの、おおむね彼らはファンの間に完全に市民権を得ている存在と言っていだろう。そしてその原点といえばモビルスーツ・バリエーション、すなわちMSVであることは間違いない。その誕生の瞬間を作り手側として、以降のガンダムシーンをメーカーサイドから見てきた稀有な人物といえば、川口名人こと川口克己氏をおいて他にはないだろう。本稿では川口氏にMSV誕生からその後の展開まで、フィルム以外のガンダム及びMSが築いてきた道程をお聞きして行こう。

川口克己

●かわくちかつみ

61年生まれ。(株)ポピー キャラクター第2部所属。MSV黎明期にコミックボンボン等で活動した伝説的モデラー集団、ストリームベースで活躍。以後、(株)バンダイの一員としてMGシリーズの開発にも携わる。



—MSV誕生の発端とはどのようなものだったんでしょうか。

●川口 MSVのころ、僕は作り手側として参加していたんですが、その発端は『テレビマガジン』のムック（※1）ですね。そのムックには、プラモデルの作例だけじゃなくて、当時、安井ひさしさん（※2）が大河原邦男さんに画稿を描いていただいたりしてたんです。

ちょうどその頃、『ホビージャパン』から『ガンダムセンチュリー』（※3）のテキストだけしかないMSを実際に作例する企画が持ち上がったんです。ガンダムセンチュリーが発売される少し前に、『HOW TO BUILD GUNDAM』（※4）が発売されていましたから、すでに下地はあったんですね。

講談社のムックで公開した画稿を資料として作例を作り、『ホビージャパン』も掲載誌にフィードバックする。当時は『ホビージャパン』と講談社の人との繋がりが強く、こういった連動ができたんでしょう。講談社に出入りしてたモデラーはホビージャパンにも出入りしてましたからね。その関係に、『コミックボンボン』（※5）も加わっていくことになるんです。

『コミックボンボン』は創刊からガンブラを意識してて、当時はガレージキットも扱ってましたし（笑）。情報が集まる、人が集まる、物が集まるという状況で、ひとつの企画チームのような形態になっていたんです。そういう意味では、当時もっとも濃いホビー情報を発信していたのが『ボンボン』だったと言えますね。

その頃、バンダイはアッグ、ジュアッグという没メカまで模型化するという状況で

※1 『テレビマガジン』のムック

MSVの初出となるムックが、講談社の『アニメグラフィック機動戦士ガンダム』。81年に発売され、大河原邦男氏が描き下ろした4体のMSVが掲載されている。後にTV本編をまとめたムックにも、MSV描き下ろしイラストが掲載されることになる。

※2 安井ひさし

MSVや、当時コミックボンボンで連載されていた漫画『フラワ狂四郎』を仕掛けたガンダム界におけるカリスマ編集者。前述のムックで、TV版とは異なるザクを大河原氏に発注したのが安井氏。MSVの父的存在と言える。

※3 『ガンダムセンチュリー』

ザクバリエーションの形式が文字情報として掲載され、06Hを黒い三連星が使用したという記述が始めて世に出た。その文字情報は、当時の川口氏にとって

商品がなくなっていた時期で、雑誌メディアから生まれた派生タイプを商品にできるのではないか、という流れになっていったんだと思います。

—流れはMS-Xにもつながっていったんでしょうか？

●川口 MS-Xは『Zガンダム』が始まるかどうかという微妙な時期で、MSVの延長線上として企画されたんです。MS-Xはオリジナルと、未放送で終わってしまった部分のキーワードを拾ってMSを構築したんですよ。MSの名前とか、『山越えハンマー』（※6）とか、富野監督のメモにあった要素だけを抽出して作ったけど、実際にどんな武器なのか誰もわからない（笑）。

MSVは雑誌主導で始まったのに対して、MS-Xは商品化をある程度前提にした企画だったと思います。メーカーと雑誌が初めから意図をもってスタートしてる点で見れば、その後のフィルム以外のガンダムはMS-Xが原点なのかもしれないですね。

—Zガンダム以降は混沌とした状況になりましたね。

●川口 MSVが成功したこと、模型誌が増えたこともあり、独自の目玉企画が欲しいという部分がありますからね。たとえば模型情報からスタートした『B-C LUB』でZ・MSVが展開されたり。

『Zガンダム』、『ガンダムZZ』の時期は、いろんなメディアがガンダムを扱ってんですけど、量産型とか高機動とかお約束のキーワードが残っているのが特徴的でした。それはMSV、センチユリーの名残ですよ。デザインは時代により移りかわったとしても、そういったわかりやすさの記号は、変わらないものなんだなあと感じましたね。

強烈なフックだったという。

※4

『HOW TO BUILD GUNDAM』が、

模型、アニメーションにおけるガンダムに多大な影響を及ぼしたムック本が発売した時期は81年に集中しており、『アニメグラフィック』が5月、『HOW TO BUILD GUNDAM』が7月、『センチユリー』が9月となっている。なお『HOW TO BUILD GUNDAM 2』は翌82年の5月に発売されるなど、今日のガンフレーションの原点が続々と生まれた年であった。

※5 『コミックボンボン』

講談社の少年誌。形態としては低学年向けの少年誌だったが、ガンフラブーム当時には海洋堂のガレージキットや、プラ版を使ったスクラッチの方法などが掲載されるなど、ホビークションの最先端を突っ走っていた。少年たちだけではなく、いい年し

ただガンダムはプラモデルでしか商売にならないって期間がずっとあったんですが、ちょうど同じ時期に『SDガンダム』（※7）が登場したことは、新しい流れを作ったと思いますね。

——この混沌とした時代が、今日におけるフィルムの外のガンダムの土壌を作ったと言えなくもないですね。

●川口 今だったら管理が統一されていますけど、大らかな時代だったということですかね。言い換えれば媒体ごとにガンダムの世界観を広げていった時代と言えるでしょう。

フィルムがマーチャンダイジング的に最大限のパワーを発揮するのはわかってはいませんが、だからといって物理的に毎年フィルムとしてのガンダムはできない。新しいフィルムとの間を繋ぐとき、過去の成功事例であるMSVに則することは当然だと思えますよ。模型誌、少年誌という媒体が新しいソフトの発信メディアとして非常に力があることはわかってますし、今はゲームですべての作品を新しいガンダムとして受けとることができる時代ですから、ゲームそのものやゲーム雑誌も加わりますね。

映像はもちろん、模型や漫画といった形態は違えど、絶えることなく「ガンダム」というソフトを供給し続けたからこそ、20年以上もガンダムは継続することができたのかもしれない。

それはファンが世代代わりをしても、常に新しいソフトとしてガンダムが存在する状況ができてることだと言えます。どの世代にも、『自分の一番思い入れのあるガンダム』があるってことは、とても素晴らしいことだと思いますね。

たモデルも愛読者になるという現象まで生んでいる。

※6 山越えハンマー

MSXで設定されたガッツヤの主力兵器。近年になって詳細が判明した秘密兵器は、ハンマーを備えた銃タイプの武器というオチ。ビデオゲーム『機動戦士ガンダム ギレンの野望』などで、その使用法を見ることができ。

※7 「SDガンダム」

発端は模型情報で展開していた鳥山劣（横井孝二）氏の4コマ漫画で、ディフォルメされたMSたちが好評を博した。1985年に、ガシャポン塩ビ人形のSDガンダムワールドとして、初のSDガンダム商品が登場することになる。この時代は、リアル表現のガンダムだけではなく、今日につながるSDガンダムをも生み出しているのだ。

[illegible]

キャラクター編

—ア—

ア—サー・ユング	CV 29,126
赤井	キ 42
アキラム・ハリダ	デ 29,134,135
	デ 30
アノス	キ 1
アキラ	キ 19
アリス・バグ	ザ 122
アストナージ・メドッソ	キ 42
	キ 6,11
アダムスキー	デ 32
アテナウアー・パチヤ	キ 43
	キ 2
アデナウアー夫人	キ 43
アドラスティス殿	デ 120
アナルハムの探偵	デ 136,137
アナベル・ガトー	デ 30,122,123
	デ 31
アブ・ダビ	キ 43
	キ 14
アボリー	キ 43
	キ 2
アキラ・ボーラ	キ 43
アムロ・レイ	キ 2,10,44
	キ 2,8,12,19,27
アリアス・モマ	キ 50
アローナ・W・ミサキ	キ 130
アルヴェンシカ・キースト	キ 129
アルの母親	キ 6,24,52
アルの先生	キ 6,52
アルビオンの高層官	デ 102
アルファ・A・バート	デ 28,120,121
	デ 29,100
アルフレッド・イズルハ	キ 6,24,50
アルペ・ビネーデーン	デ 120
	デ 118
アナ	キ 52
アナザリー・ブルージュ	CV 32,138
イーノ・アッパル	キ 54
	キ 4,17
イリニス夫妻	ザ 104
貴賓官	キ 54
イセリナ・エッセンバツハ	キ 4,21,55
イベラ・ワムキ	キ 129
イリア・バジム	キ 55
	キ 2,4
イワン・バセロフ	デ 28,132,133
	デ 29
インディ	キ 6,52
ウィリアム・モーリス	デ 28,132,133
	デ 30
ヴィリイ・グールド	デ 31
	デ 32
ヴォルフガング・グアル	デ 138,139
クレイン・トリス	デ 102
	デ 25,109
ウォン・ルー	キ 56
	キ 8,33
彼女がクリスに似た人	キ 56
宇宙軍の子どもたち	デ 26,110,111
宇宙戦艦修羅	デ 106
クッソンの両親	ザ 98
クッソ・エヴン	ザ 22,98
	デ 23,98,99
クッディー	キ 213,56
ウラガン	キ 8,20,56
エイバ・シナプス	デ 27,132,133
	デ 26,64
エキュー・テラース	デ 30,58,124,125
	デ 31
エリリー・R・スズキ	デ 131
エステル・チャバウ	デ 28,12
	デ 23,98,99
エマ・シーン	キ 57
	キ 2,11
エミリー・オンス	キ 60
	キ 2,4
エリシャ・クランスキー	デ 28,104
エル・ピアノ	キ 61
	キ 2,4,17
エルビー・ブル	キ 63
	キ 2,4
エルム夫人	CV 133
エルラン	キ 14,85
エルルス・バリエ	キ 129
エロ	デ 122
エロ・メロ	キ 65
オイ・ユンゴン	デ 26,64,112
オウケスト・ギダン	キ 66
オネキス・アーキンス	デ 28,112
	デ 29,112
オクトバ・ザン	キ 66
オサリウ・スラ	デ 136,137
オサリウ・スラ	デ 65
オスカ	キ 2,67
オット・フィールド	キ 129
オドロ・ヘンリーク	デ 24,102
オムル・ハンク	デ 25,108
オリファ・アイエ	キ 2,12,67
	デ 26,108
オスガ	デ 28,106,107
	キ 4,17,95

—カ—

ガイ	キ 4,17,95
----	-----------

MSZ-008 Z2	SP 17, 66
	グ 24,138
MSZ-008 プロトタイプZ2ガンダム	SP 21, 62
	MS 30,116
MSZ-010 ZZガンダム	グ 27,114
	SP 6, 7, 20, 77, 78, 79, 96
MSZ-010S FAZZ(フロッグ)	グ 37,105
MSZ-010S ZZガンダム	SP 80
MSZ-013 豪華版ZZガンダム	MS 31,18
	SP 21, 63
MWS44B ワンドージュ	ザ 20, 92
MWS-19051G ロガンダムフースト アク	18, 41, 50, 112
	SP 31,138
MWS-19051G-2 ロガンダムセカンド	グ 18,114
	SP 31,138
NRX-044 ファッマ	グ 20,106
NRX-055 パウンド・ドッグ	グ 22,107
NZ-000 クイン・マンダ	グ 3,136
NZ-222 サイコ・ドール	グ 24
NZ-333 ヲリオン	グ 22, 43, 72, 148
OMG-90R ガンダム190火薬製造工場のマシン	SP 27,115
ORA-005 ケアラン	グ 20,106
ORA-013 ガンダムMK-SIG-5	SP 22,103
	グ 17, 38, 45, 103
PR-71 バンディットガンダム	SP 15
	SP 19
PMX-000 ムッシャー	グ 21,110
PMX-001 リリス・アネ	グ 21,111
PMX-002 リノーク・ザン	グ 21,112
PMX-003 リネ	グ 21,112
RAG-79-01 水曜ガンダム	MS 16, 86
	SP 14, 61
RB-79 ホール	キ 16, 43, 112
RB-79K ホール	外 24, 58, 127
RG-80 ジェガン	キ 18,114
RG-83 ジム・スナイパーII	デ 18, 34, 35, 82, 83
	デ 2, 17, 48, 94
RG-80 ジェガンMK-II	グ 23
RG-79 ジム	キ 5, 49, 52
	グ 47
RGM-79 デザートGM	MS 8, 92
RGM-79 パウンド・ジム	デ 16, 34, 35, 78, 79
RGM-79 機動GM	MS 18, 90
RGM-79(E) ジム	外 127
RGM-79(E) 機動ジム	外 22, 49, 54, 121
RGM-79(L) ジム・ライオナー	キ 18
RGM-79(S) ジム・スナイパー・カスタム	キ 18,114
	外 47
RGM-79C ジム	デ 4, 5, 15, 34, 35, 78, 79
RGM-79D ジム・スナイパー	キ 19, 43, 115
	外 14, 47, 107
RGM-79S ジム・コマンド(コロコロ)内装	キ 19, 48, 118
	外 15,109
RGM-79GS ジム・コマンド(宇宙戦艦)	キ 19, 52, 117
	外 15, 47, 109
RGM-79N ジム・カスタム	デ 17, 34, 35, 80, 81
	デ 2, 16, 35, 48, 94
RGM-79R GM II	グ 16, 94
RGM-79P ジム・スナイパーII	グ 5, 88
RGM-79SP ジム・スナイパー	外 16, 47, 110
RGM-79M GM II	グ 27,127
RGM-89 ジェガン	グ 21, 43, 52, 132
RGM-89B ジェガン	グ 16, 41, 50, 118
RGM-89J ジェガン	CV 12, 36, 46, 80
RGM-89M ジェガン	CV 46, 80
RGM-89R ジェガン	CV 46, 80
RGM-89S スターク・ジェガン	グ 23
RGM-109 ベビーガン	CV 4, 12, 18, 36, 48, 78
RGM-119 ジェガン	グ 14, 46, 67, 78
RGM-122 ジャベリン	グ 14, 48, 67, 78
	グ 17
RGM-179 GM II(グリアス機)	グ 16, 94
RGX-00 ロガンダムガード	グ 18, 41, 50, 118
	SP 32,139
RGX-04 Oガンダムフース	グ 117
RGX-04 Oガンダムフースのクルーザー	SP 32,139
ROZ-91 リ・ガシ	グ 21, 43, 52, 64, 129
	SP 23, 88, 89, 90
ROZ-91B リ・ガシカスタム	グ 24
	グ 23
RA-35H リース3ドラゴンE	グ 94
RMS-099 リック・ディアス(MSA-099)	グ 16, 94
RMS-099R ジェガン・ディアス	グ 27,127
RMS-106 バザック	グ 18,100
RMS-106S バザック・カスタム	グ 18,100
RMS-108 マサキ	グ 18,101
RMS-117 ガンダムデス	グ 19,102
RMS-118 バザック	グ 31,128
RMS-141 ビグ・アイン	グ 7, 38, 48, 110
RMS-142 ビグ・ウイング	グ 17, 38, 111
RMS-154 バザック	グ 18,101
RMS-188MD サザナバ	グ 34,141
RMS-182M ザ・マナー	グ 31,129
RMV-1 カンタウシ	キ 17, 49, 54, 113
RMS-036 プロトタイプリックディアス	MS 5,104
RX-110 ガスレイル	グ 20,103
RX-139 パンフレ	グ 20,104
RX-150 バイラン	グ 19,102
RX-178 ガンダムMK-II	グ 15, 92
	SP 6, 7, 16, 64, 65
RX-75 ガンタンク	キ 15, 47, 58, 111
RX-75 豪華版ガンタンク	外 24, 54, 126
RX-77-1 ガンキャノン	キ 15, 47, 54, 110
RX-77-1A ガンキャノンA	MS 20, 94

RX-77-3 ガンキャノン重武装	キ 17,113
RX-77-4 ガンキャノンII	キ 17, 49
RX-77-70 ガンキャノン重武装	グ 15, 89
	外 16, 52, 111
RX-78-1 プロトタイプガンダム	SP 12
	キ 16, 48
RX-78-2 ガンダム	SP 2, 3, 52, 56
	15, 47, 52, 58, 102
RX-78-3 G-3ガンダム	SP 18
	キ 16, 48
RX-78-4 ガンダム4号機	SP 4, 78
	MS 12, 57
RX-78-5 ガンダム5号機	MS 14, 80
	SP 13, 58
RX-78-6 ガンダム6号機	MS 15, 82
	SP 13, 58
RX-78-7 ガンダム7号機	MS 15, 94
	SP 13, 60
RX-78E ガンダムGT FOUR	SP 32,140,141
RX-78P1 ガンダム1号機	デ 4, 5, 6, 7, 8, 9, 12, 34, 35, 66, 67
	デ 65
	SP 4, 5, 30, 128, 129
RX-78P1R1 ガンダム1号機R1	10, 11, 13, 34, 35, 71, 72
	デ 2, 4, 5, 14, 36, 48, 96
	SP 4, 5, 30, 130, 131
RX-78P20A ガンダム20号機	デ 4, 5, 14, 34, 35, 74, 75
	デ 4, 6, 15, 35, 48, 66, 90, 91
	SP 30,132,133
RX-78P3 ガンダム3号機	デ 4, 5, 10, 12, 35, 48, 67, 71, 72, 74
	SP 4, 5, 31, 134, 135
RX-78P30S3 ガンダム30号機3号機システム	デ 76, 78
	SP 30,135,137
RX-78NT1 NT専用ガンダム1号機	グ 15, 94
	SP 4, 5, 29, 126
	外 13, 50, 52, 104
RX-78NT1-FA ガンダムNT-FA	グ 15, 96
	SP 29,127
	外 14,106
RX-79(E) 機動ガンダム	外 21, 49, 54, 122
RX-79(E) 機動ガンダム 改修機	外 22,134
RX-79(E)B2 ガンダムB2	外 26, 58, 126
RX-83 ヲリオン	グ 20, 43, 52, 66, 124
	SP 8, 9, 23, 64, 85, 86, 87
RX-83 ヲリオンフィンファンネル搭載機	グ 20,126
RX-83 ヲリオンDFR機	SP 24
RX-83MS ヲリオンウェポン・システム搭載機	グ 20
RX-94 豪華版ガンダム	MS 32,120
	SP 24, 91, 92
RX-99 ネオガンダム	SP 10, 11, 29, 124
RXF-91 シルエットガンダム	SP 10, 11, 28, 122
RXF-91A シルエットガンダム改	SP 10, 11, 28, 123
RX-94 ガンタンクR-44	グ 4, 12, 17, 36, 46, 75
SE-DJ1R デジセイター	グ 139
TM-79 ジム・ドレーナー	キ 18
XM-01 デザン・ザン	CV 5, 12, 22, 40, 46, 59, 93
XM-02 デザン・ザン	CV 6, 12, 23, 38, 46, 95
XM-03 エクス・S	CV 6, 12, 24, 48, 66, 97
XM-04 ベルガ・ダラス	CV 12, 23, 40, 46, 89
XM-05 ベルガ・ダラス	CV 5, 12, 20, 42, 46, 87
XM-06 ダグ・イルス	CV 5, 12, 21, 40, 46, 91
XM-07 ビナー・CV	8, 12, 19, 42, 48, 60, 84
XM-01 フラシエ	CV 8, 12, 25, 42, 46, 100
YMS-07 プロトタイプ	キ 26
YMS-08 プロトタイプ	キ 27
YMS-08D フォト・ドビュルネストタイプ	キ 28
YMS-19M ザル	デ 21, 35, 37, 92, 93, 94, 95
ZMS-053 リカル	グ 32
ZMC115 アルビ	グ 18, 38, 40, 98
ZMS-066 ソリディア	グ 48
	グ 19, 80, 81
ZMS-068 ソリアット	グ 10, 20, 34, 46, 62, 68
	グ 19, 49, 49
ZMS-089 ソロ	グ 4, 5, 18, 48, 60, 80
	グ 19, 88, 89
ZMS-096 トリアット	グ 10, 18, 48, 60, 84
ZMS-145 コティオ	グ 20, 38, 48, 90
	グ 22
ZMS-196 シャイター	グ 20, 48, 92
ZMS-205 シルバ	グ 21, 82, 83
ZMS-216 フラック	グ 18, 92, 93
ZMS-225 リグ・ジャコ	グ 20, 48, 94
	グ 20, 88, 89
ZMS-246 グラフ	グ 2, 3, 4, 5, 18, 78, 79
ZMS-276 ドムリア	グ 20, 48, 93, 81
ZMF-033 ガリク	グ 32, 98
ZMF-156 ガリク	グ 20, 38, 88
ZMF-431B トロー	グ 36
	グ 22, 86, 87
ZMT-5120 ジャコ	グ 18, 38, 80, 84
ZMT-5120S ジャコ	グ 18, 38, 88
ZMT-5166 マッダー	グ 18, 38, 88
ZMT-5285 グラフ	グ 21, 38, 48, 49, 80, 91
ZMT-5289 ジャコ	グ 8, 9, 21, 38, 48, 49, 84, 85
ZMT-5301 リグ・ジャコ	グ 32, 86, 87
ZMF-5336 ジャコ	グ 10, 11, 21, 38, 48, 49, 80, 84, 85
ZMF-5345 リグ・ジャコ	グ 22, 38, 48, 49, 80, 97
キャトル	グ 33
ザ	グ 34
ザ・ハイザック	グ 23,141
アバダス	外 137
アバダス2	外 30, 42, 59, 137
アバダス3	外 31, 59, 138

エンターテインメント・バイブル 「機動戦士ガンダム」シリーズ復刻にあたり

当ボックスに納められている各巻は、本書「E B バイブル」とPART.11「一年戦争外伝」を除き、(株)バンダイ・出版課および(株)メディアワークスより発行された「エンターテインメント・バイブル」(以下EB)シリーズの一部を、「宇宙世紀」をテーマとして原書のまま復刻した物です。それぞれ『機動戦士ガンダム』シリーズの資料集として(株)サンライズの監修のもと1989年～1994年に発行されましたが、現在もお変化し続ける「ガンダムワールド」にあって、2005年現在とは異なる記載も多くあります。また「ガンダムの世界設定」が大きく変化した時期でもあり、当ボックス内の各巻でも、一部矛盾する記載もあります。この過渡期とも言える時期にEBが発行されたことは、本書で述べているように大いに意義があったと信じており、その復刻は『機動戦士ガンダム』を愛してやまない多くの人々にも歓迎していただけると信じております。本書ではEBの創刊当時の状況やその意義について、関係者インタビューや取材を元にまとめました。本書をお読みいただき、『機動戦士ガンダム』の世界をよりお楽しみ頂ければ幸いです。

なお、当ボックスの発行、および原書の発行にご協力いただいた関係各位に、この場を借りて感謝の意を表させていただきます。
(敬称略)

※PART.1～5の「MS名鑑」などに記載されている模型対応表などは当時の情報であり、現状とは異なっています。

※一部設定資料は当時の写真複写技術、コピー性能の限界により不鮮明な物があります、ご了承下さい。

宇宙世紀ボックス 特別付録

EBバイブル

メイキング・オブEB

CONTENTS

EBシリーズ・オリジナル表紙イラストギャラリー・・・02

特別企画 EBとその時代

第一章 ガンダム史とEB

フィルムを飛び出したガンダム・ワールドとMS・・・18

インタビュー・加藤智 (EBシリーズ編集長)・・・24

インタビュー

飯塚正夫&井上幸一 (サンライズ)・・・28

第二章 EB、その始まりと時代

歴史の転換点に咲き誇ったEBの残した意義・・・32

インタビュー

渡邊利浩 (EBシリーズ制作スタッフ)・・・38

スペシャル・インタビュー

山口宏 (戦略戦術大図鑑ライター)・・・38

インタビュー・井口真史&佐々木新

(サンライズ元出版担当/現出版担当)・・・43

第三章 EB特別企画

映像以外のMSたちが“ガンダム・シーン”に与えた

影響とは!?・・・49

インタビュー・川口克己 ((株) ポピー)・・・55

STAFF

企画

株式会社メディアワークス

第4編集部・書籍編集課 (安藤利明)

構成・編集

オフィスJ・B

飯田幸夫

豊村保行

執筆

石井 誠

岡島正晃

河合宏之

市ヶ谷ハジメ

やすゆきゆたか

イラスト

山浦昇一郎

森下直親

曾野由大

やすゆきゆたか

装丁

タケモトアツシ (t-DESIGN LAB.)

デザイン

長崎 力

協力

株式会社サンライズ

株式会社トイズワークス

株式会社ポピー

株式会社バンダイ ホビー事業部

仲重舎

発行 2005年3月20日 初版発行

発行者 佐藤辰男

発行所 株式会社メディアワークス

〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館

TEL03-5281-5243 (編集)

発売元 株式会社角川書店

〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3

TEL03-3238-8605 (営業)

印刷所 共同印刷株式会社

落丁・乱丁本はお取り替えます。

© 創通エージェンシー・サンライズ

分売不可

Printed in Japan

本書の全部または一部を無断で複写(コピー)することは、著作権法上の例外を除き、禁じられています。本書からの複写を希望される場合は、日本複写権センター(03-3401-2382)にご連絡下さい。

MS

ENCYCLOPEDIA

.....

MOBILE SUIT GUNOAM
MOBILE SUIT GUNDAM I
MOBILE SUIT GUNDAM II
MOBILE SUIT GUNOAM III
MOBILE SUIT 2 GUNDAM
MOBILE SUIT GUNDAM 22
MOBILE SUIT GUNOAM
CHAR'S COUNTER ATTACK
MOBILE SUIT GUNDAM 0080
WAR IN THE POCKET
MOBILE SUIT GUNDAM F91
MOBILE SUIT GUNDAM 0083
STAROUST MEMORY
MOBILE SUIT GUNDAM 0083
LAST BUTZ OF ZEON

MOBILE SUIT V GUNOAM
MOBILE SUIT GUNDAM
THE 08th MS TEAM

MS-X MOBILE SUIT X
Z-MSV Z MOBILE SUIT VARIATION
22,CCA-MSV
22,CHAR'S COUNTER ATTACK MOBILE SUIT VARIATION

GUNOAM SENTINEL
MOBILE SUIT GUNDAM DOUBLE-FAKE
M-MSV KUNIO OKAWARA COLLECTION
MOBILE SUIT GUNOAM F90
MOBILE SUIT GUNDAM
SILHOUETTE FORMULA 91 IN U.C. 123

AND THE OTHER...

